札魂が震えるアーケードカードゲーム特集号!

平成21年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第7号 通巻110号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
2009 July No.110
定価 880yen

ARCADIA

特集1:世界の頂点!

●The Beast Daigo
ストリートファイターIVで世界の頂点に!
頂点に立った男 2D格ゲー界の神 "ウメハラ"に迫る!

特集2:カードゲームの魅力!

●この面白さを知らないなんてもったいない!!
[今から始めるアーケードカードゲーム]
カードゲームの魅力教えます!

●職人系君主の心意気を感じ取れ!
[三国志大戦3 蒼天の龍脈]
厳選三君主に聞く用兵の極意

●全装備完全収録!
[LORD of VERMILION 煉獄からの誘い]
装備アイテム目録

特集3:秘蔵データ!

●秘蔵データ(編集部調べ)大公開!!
エースパイロットは"知識"で勝つ!
[機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT]
必携機体データ集[前編]

●データを活用して勝利をつかめ!
数値で分かる!
[THE KING OF FIGHTERS XII]

カードを持って街に出よう!

●ARCADIAの本体!?
海の王様 猛者通信~雪の魔王編~

●対戦ゲームの最新動向をキャッチ!
注目対戦ゲーム キャラクターランキング

●果たして予選突破なるか!?
杏野はるな・闘劇への道!!

●チケット発売秒読み開始!
闘劇'09

PLAYSTATION 3
XBOX 360
THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE
KOF XII:REBIRTH
THE KING OF FIGHTERS XII™
ライバルなど、いない。
2D格闘の最高峰「KOF XII」が、"PS3"&"Xbox 360"に登場!
2009年7月16日(木)発売予定 価格 7,140円(税込)
Check 好評稼働中のアーケード版とは、ココが違う!
http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-xii
CERO B
初回特典
KOF15th Anniversary SPECIAL SOUNDTRACK
TCG「ヴァイスシュヴァルツ」特製PRカード(同梱)
※特典物には数に限りがございます。予約の際、店頭にてご確認ください。※写真はイメージです。

SNK
PLAYMORE

CONTENTS —目次—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio（福島トオル）

2009 JULY No.110

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

応募締切 2009年6月30日(火)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1 アクエリアンエイジ ミュージックベスト(ブロッコリー提供)2名
2 ヴァイスシュバルツ トライアルデッキ THE KING OF FIGHTERS(ブシロード提供)3名
3 うろおぼ絵イラスト色紙セット(アークシステムワークス提供)1名※詳細は19ページ参照
4 ケイブ15周年記念シャーボ(ケイブ提供)2本セット3名
5 THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 05(コロムビアミュージックエンタテインメント提供)1名
6 『デモンブライド』グッズセット(エクサム提供)5名
7 『デモンブライド』マグカップ(エクサム提供)1名
8 家庭用『ブレイブルー』"ぶるらじ"サイン入りポスター(アークシステムワークス提供)5名
9 『BLAZBLUE』(Xbox360版)(アークシステムワークス提供)1名
10 『BLAZBLUE』(PS3版)(アークシステムワークス提供)1名
11 『Fate/unlimited codes PORTABLE』(PSP版)(カプコン提供)1名
12 まもるクンは呪われてしまった!(Xbox360版)+ポスター(グレフ提供)1名
13 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)2枚セット5名
14 ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)2枚セット5名
15 『三国志大戦3』カフェラテ君主サイン入りカードセット(編集部提供)3名
16 『三国志大戦3』光嘉君主サイン入りカードセット(編集部提供)3名様
17 『三国志大戦3』仁義なき青井君主サイン入りカードセット(編集部提供)3名
18 ふぁん散歩ローダー(編集部提供)2枚セット5名
19 ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません
20 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません
21 アルカディア特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。
22 発掘アイテム・アイマスイヤホン初期ロケテ配布版(編集部提供)1名

A ドラゴンボールZ 組立式DXドラゴンボールクリーチャーズ4(バンプレスト提供)2種セット3名
B モンスターハンター ゴムひも付ラブリーマスコット(バンプレスト提供)2種セット3名
C 機動戦士ガンダム 組立式ビッグサイズソフビフィギュア ゴッグ(バンプレスト提供)3名
D らき☆すた エクストラフィギュア(セガ提供)2種セット1名
E 新世紀エヴァンゲリオン エクストラサマービーチフィギュア セガ別注Ver.3(セガ提供)2種セット2名
F ヱヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラプラグスーツフィギュア(セガ提供)2種セット3名
G VOCALOID 初音ミク エクストラフィギュアVer.1.5(セガ提供)2種セット3名
H ロザリオとバンパイア ダブルキーチェーンフィギュアVol.2(セガ提供)4種セット3名
I どこでもいっしょ プライズリボルテック トロ／クロ コスチュームシリーズ No.1 夏祭りVer.(タイトー提供)2種セット2名
※プレゼント番号A~Iの写真は、74~75ページ参照。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

決勝大会への準備はOK!?

●取材協力
東京レジャーランド小岩店
池袋GiGO
新宿スポーツランド本館

予選大会も約3分の2が終了し、続々と決勝大会進出者が決まっている闘劇'09。舞台をJCBホールに移して実施される今年の闘劇FINALについて、プロデューサーの猿渡よりコメントをお届け。

闘劇に新たな歴史を刻む
「闘劇'09 FINAL」開催に向けて

今年のFINALは より良い環境を提供します

闘劇もすでに7回目。年1回とはいえ、すでに企画段階から8年以上が過ぎようとしている。

第1回は、無理を承知で千葉の幕張メッセで開催。オープニングムービーは、業界初の対戦格闘ゲーム大会といわれた'91年の「全日本ストリートファイターIIチャンピオンシップ」の映像からスタートさせた。これら数々のゲーメスト杯を仕込んできた私ならではの、そして歴史や想いの継承という意味を込めて、闘劇を開幕させた。結果、集客はぼちぼちだったが幕張メッセをうまく使いこなせず、第2回からお台場のディファ有明に場所を移す。

ディファ有明は、大きさとしての都合がいい上に格闘試合場としての定評もあり、ゲーム大会ながら対戦格闘の大会を実施する会場としては、うってつけだったと認識している。

この第2回以降、毎年ディファ有明で開催しているわけだが、スケジュール的には大きな違いがある。

第4回まではゴールデンウィークに開催するスケジュールで、現在のように夏に定着したのはここ数年。当初は夏に新作がリリースされるという業界慣習に則し、その新作を年末までやり込んでもらい、年明けの1月から3月までを予選期間、ゴールデンウィークに決勝という感覚だった。しかし近年、夏に新作がリリースされず、秋から暮れにかけてリリースされる傾向が強い。そうなると、上記全体スケジュールを3カ月ほど後ろにずらし、秋から年末に新作のリリース、そこから年明けの3月くらいまでやり込んでもらい、4月から6月に予選、8月に決勝大会、というスケジュールに落ち着く。

以前のスケジュールだと、「受験生がまず出場できない」という声もあったが、現在のスケジュールなら、予選は4月以降の新シーズン。また、決勝大会が夏休みであることから、遠方からの参加や海外選手の渡航も促せる。このように、多くのメリットから現在の「夏・ディファ有明」に落ち着いてる。

しかし、これまた問題が無いわけではない。ディファ有明の収容量の問題である。ディファ有明はここ数年、改築などを実施して座席の仕様が変わってしまったこともあるが、全体収容量が問題となり、やや使いづらさが散見されるようになってきた。今の闘劇にディファは狭い、ということだ。昨年・一昨年、決勝大会にお越しいただいた方なら分かると思うが、普通に席に座って試合を観ることができない。選手や客がロビーにあふれ返り、入場制限一歩手前という状況である。これでは決勝大会を楽しんでもらえない。同時にスタッフの導線も融通を持って確保できず、新しい試みや展開が創造しにくい。つまり、ディファの今の客数のまま闘劇が成長していくことは難しいと考えられた。

そういう思いから、今年は会場を東京ドームシティのJCBホールに変更。あ、後楽園ホールじゃないので、お間違え無きように。これにより、集客力が倍近く上がり、今まであふれ返っていた人をすべて収容できるようになるだろう。また内部事情でしかないが、ディファでは不可能だったシステムが新たに構築できるなど、メリットは大きい(もちろん会場費も高いのだが)。

まだまだ構築途中なこともあるが、会場は変わっても闘劇は闘劇のまま、例年通りの熱い闘いの場となれば、と思っている。決勝トーナメントのときには、応援者がステージを取り囲んで盛り上がる、そんな見慣れた光景をより広い開場で実施し、より多くの参加者に満足してもらいたく思っている。

近々チケットの発売も予定しているので、ぜひともこの「夏！闘劇」への参加、お待ちしております！

闘劇プロデューサー
アルカディア総編集長
猿渡雅史

6月上旬から前売り券販売開始予定！
詳しくは闘劇公式ホームページにて！ http://www.tougeki.com/

燃える番長、日本を駆け巡る!!

速報!! 番長軍団エリア決勝進出!!! 果たして結果は!?

ノブ/平八

miya/ペク

じゃくら～@鉄拳番長/JACK6

番長軍団紹介!!

▼ワンダーシティ与野店：番長軍団は決勝まで難なく!?たどり着くことができたが……日本最高段位保持者「ノビ」率いるNoRespectの前に敗退してしまった……。

▼アミューズメントスペース笠懸店：参加チームはなんと17チームも！ しかも関東地方からの遠征者が多数ひしめく中、激戦ブロックになってしまった！ しかし、今回は三人全員の力が炸裂し、1回戦番長三人抜き、2回戦「miya」三人抜き、3回戦「ノブ」三人抜き、と勢いづいていた！ そして、激戦の中なんとか優勝を飾ることができたぜ！ これで赤紙2枚目だ！（笑） あとはブロックを取るのみ!!

▼ルパン122店：各地の激戦を勝ち抜いた5組での総当たり戦になった！ 揃った面子はほとんどが東京、神奈川勢！ ここを勝てば闘劇への切符がゲットできる！と思い乗り込んだが……なんと当日22チームの中から勝ちあがったRevoLutionがそのままの勢いでブロックまで取ってしまった……番長軍団ブロック2敗目だ……。どこか遠くに逃げて取るしか!?（笑）

◀職場で悩む番長……。もちろん、次の闘いの地を探し求めて!!

～世界の拳道場から～

プラボ南松本店

長野県松本市宮田2-7
TEL:0263-26-9739

四方を山々に囲まれた大自然豊かな松本市。この地方都市にある「PLABO南松本店」は、実はナムコの「PLABO」1号店でとっても歴史があるのです。

連日、熱い戦いを繰り広げている鉄拳6BR！ 当店には鉄拳2のころからプレイされている凄腕プレイヤーの方々から、最近始めました！ という若き精鋭達までたくさんの鉄拳プレイヤーで賑わっております！ 週末や大型連休などには、近隣の地区や他県の鉄拳プレイヤーの方々も大勢遠征に来てくれています!! 甲信越地方では最も熱いロケ!?です。お近くにお越しの際はお立ち寄りください。

拳道場の大会も定期的に開催しております。ぜひご参加ください。お待ちしております！

担当：スタッフ松澤

私もテッケンプレイヤーです!! 一緒に盛り上がってま～す♪

拳道場 KOBUSIDOUJO

まだまだ間に合う実戦経験!!「拳道場」のナムコだから、今すぐ技を磨けます！

拳道場　検索

これが番長の証というべき称号の真の姿だ!! なんともかわいいぜ。街でこの称号を見つけたら、迷わず対戦よろしくだぜ。いや本気で。

尾張名古屋に番長降り立つ!!

鉄拳をしに愛知に来たのは久々だぜ! この地は強豪プレイヤーが揃ってるが、予想通り熱い闘いになったぜ!!

◆VS地元プレイヤー

今回も番長の子分「miya」がたまたま来ていたぞ!?(笑) 愛知のプレイヤーに土をつけるべく「番長」と「miya」が組み手に挑んだ! 愛知のプレイヤーと戦うのは、3年前の九州での「HIZAマスター杯」以来だ! 強豪プレイヤーがひしめく中、会場に赴くとたくさんの人が!!

◆組み手(交流試合)

今回は1時間で全37試合をプレイ! 今回特に印象に残ったプレイヤーは接待王「くじんしー」。愛知2大萌え美女の「MAXI」、「ゆうゆう」。闘劇'09出場者「イーグル新美」。番長キラー「ネタくん」の五人だった! 全体的にレベルが高く、毎戦「miya」も番長もたじたじだったぜ(笑)。今回は筐体が横並びでの対戦だったので、顔色を伺いながら、相手との口プレイも楽しみつつ終始笑顔でプレイできた!(たまに引きつっていたのは秘密♪)

やっぱりお互いの顔を見てやる鉄拳も一味違って楽しいぜ!(段位戦除く♪)

(上)完全に舐めた目で見る「くじんしー」……覚えとけ……(笑) /(下)写真を撮られ慣れてない「ぷーちゃん」チーム(笑)まだまだ若いね～♪

◆ランダム2ON2!

今回の大会も多数のプレイヤーが参加してくれた! 本当にありがとう! 今回の番長はアンナ使いの「ひげ黒」とのペア! 「miya」はファラン使いの「トップ」とのペアだ! なんと、最狂のクジ運か……番長一回戦で愛知の巨頭「くじんしー」、「尻ビーバップ純一」と闘う事に……なんとか「純一」とのジャック対決は奇跡的に制する事が出来たが「くじんしー」との対決に破れ1回戦敗退……愛知の壁は厚かった(泣)。

なんと「miya」ペアも愛知の古神「ごーや」の前に叩きのめされ1回戦敗退……番長軍団の行く末が危ういか!? 今回優勝したのはハニカミ笑顔がかわいい「ぷーちゃん」と「りょうへい」ペア! 「ぷーちゃん」は愛知最高段位の雷神の称号持ちだ! 今年の闘劇も期待できるプレイヤーなので要注目!(ガラスの様なハートなので皆さん大会ではいじってあげてください♪)

◀呼びかけたら、ゲーム中でも写真を撮りに来てくれた!(泣)みんな最高の笑顔とトークで楽しませてくれたぜ!ありがとう!

判藤の現在地 段位:紅蓮 1774勝1340敗 早く神段になりたひ…… 闘劇まであと3カ月

ワンダーシティー名古屋店

愛知県名古屋市熱田区
新尾頭2-4-14
TEL:052-683-8765
営業時間:
【プラボ名古屋店】10:00～23:45
定休日:年中無休

担当:スタッフ高羽(たかば)

当店で5/31に闘劇'09の店舗予選・ブロック決勝を開催。名古屋のみならず中部地区の強豪が一堂に会します! この機会にぜひご来店ください。え? 大会優勝チームですか? うちから出るに決まってるじゃないですか(*´д`*)

▲全国、いや全世界のアイドル「MAXI」、「ゆうゆう」とパチリ♪ あっ……目線忘れてた(笑)

ご意見募集中!
読者の皆様よりご意見募集しています。
本誌巻末のアンケートハガキ(切手不要)か官製ハガキにてお送りください。
あて先:〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」係

2D格ゲー界の神

ウメハラ

DAIGO “THE Beast”

負ける要素は無い!!

“Daigo The Beast”世界を制す!!

アメリカの地で全国大会の借りを返し、世界王者に！

2009年1月、日本で行われた『ストリートファイターⅣ』公式全国大会では、注目されつつもブロック決勝でサガットに敗れた「ウメハラ」。その後もバトルポイントで上位を維持し続けており、今後の動向が注目されていた。そんな闘劇'09の予選がスタートした4月、急きょ「ウメハラ、世界大会を制す!」の報が日本中を駆け巡る。この情報は某巨大掲示板系のまとめブログに掲載され、ゲーマーだけにとどまらない盛り上がりを見せる。それと同時に、ネット上にはアメリカでの彼の闘いの様子がアップロードされ、その驚がくのプレイは見るものすべてを興奮に導いた。日本、アメリカ、韓国のチャンピオンを総ナメにした闘いはどれも素晴らしかったが、その中でも日本チャンピオンの「伊予」戦は、伝説に残るほどの名勝負といっても過言ではないだろう。

ちなみにこの世界大会というのは、「EVO Championship Series」として数カ月にわたって全米で予選が開催された。そして、この日に開催された全米決勝トーナメントを制したのは、「Evolution'04」の『ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE』部門で死闘を繰り広げた「Justin Wong」だった。この全米決勝トーナメント終了後、日本代表「伊予」(ダルシム)、アメリカ代表「Justin Wong」(ルーファス)、韓国代表「Poongko」(リュウ)、そして「ウメハラ」(リュウ)の4人でのリーグ戦がスタート。その結果「Justin Wong」「ウメハラ」の二人が日本、韓国のチャンピオンを下し、2勝同士で決戦に臨むことになった。インターナショナルチャンピオンの座を争った最終決戦では、4-0の圧倒的スコアで「Justin Wong」を下し、「ウメハラ」が見事世界王者に輝いたのだ。

この「EVO Championship Series」を制したことにより、「ウメハラ」は7月にアメリカで開催される「Evolution2009」に招待されることに。長年のライバルである「ヌキ」とのタッグで臨む「闘劇'09」とともに、その動向が注目されている。

	ウメハラ	Justin Wong	伊予	Poongko
ウメハラ		○	○	○
Justin Wong	×		○	○
伊予	×	×		○
Poongko	×	×	×	

伊予
決勝であーるえふを倒し、ストリートファイターⅣ全国大会優勝を達成、日本チャンピオンとなった。

Justin Wong
"Gamestop Tournament"を勝ち抜き、全米チャンピオンに。アメリカの格ゲー界のカリスマ。

Poongko
韓国におけるストリートファイターⅣの第一人者。ウメハラと同じくリュウを使いこなす。

梅原大吾

『ストリートファイター』シリーズなど、CAPCOMのタイトルを中心とした、2D対戦型格闘ゲームの全国大会を数々制覇している、アーケードゲーム界の「カリスマ」。そのプレイスタイルの華やかさはもちろん、ミステリアスな雰囲気と多くの名言から、日本だけにとどまらず、世界中に数多くのファンが存在する。またアメリカのゲーマーの間では「DAIGO"THE Beast"」と異名をつけられるほどの人気とカリスマを誇る。最近はCS放送「MONDO21」のゲーム専門番組、『ゲーマーズ甲子園』にも出演し、その存在がゲーマーの間だけではなく、多方面に注目されつつある。

◉主な獲得タイトル

1997 ゲーメスト杯『ヴァンパイアセイヴァー』優勝
1998 ゲーメスト杯『ストリートファイター ZERO3』優勝
2000 『CAPCOM VS. SNK』公式全国大会優勝
2003 第1回闘劇『スーパーストリートファイターⅡX』優勝
2003 Evolution2003『スーパーストリートファイターⅡX』優勝
2003 Evolution2003『GUILTYGEAR XX』優勝
2004 Evolution2004『スーパーストリートファイターⅡX』優勝
2004 Evolution2004『ギルティギア イグゼクス』優勝
2005 第3回闘劇『ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE』優勝
2009 『ストリートファイターⅣ』Gamestop Exivision優勝
そのほか、優勝タイトルは数知れず……

キャラを自在に動かせなくなる日が来るかもしれないなって……

世界大会インタビュー

インタビュアー：ケンちゃん&ラオウ
協力：&ぅ

キャラを自在に動かせなくなるかもって思ったら行きたくなった

――アメリカの大会はどういう経緯だったの？

『Evolution』に出場したときに知り合った日本に住んでいるアメリカ人から突然電話がかかってきて、「CAPCOM USAの知り合いが大会に呼びたがってる」と。「交通費や滞在費は全部出すから、大会に出場しませんか？」っていう話があるんだけどって言われて。で、アメリカに行くぐらいだから「どういうスケジュールなの？」って聞いてみたんだ。そしたらこれがかなりの強行軍でさ、すごいんだよ。

――どういうスケジュールだったの？

「飛行機（10時間程度）で向かって、到着したら3時間後に大会。次の日の朝に帰国」だって（笑）。あと「今年の『Evolution』にタダで行けるっていうのが賞金代わりです。試合内容は、日本チャンピオン（伊予）、アメリカチャンピオン（Justin Wong）、韓国チャンピオン（Poongko）の総当たりを予定します」と。

――あまりテンションが上がらなかった？

そう、あんまりテンションが上がらなかったね。食べ物とか言葉の問題とかもあるから、いつもアメリカ行くとストレスがたまっちゃって。日本食も食べたくなるしね。長くいればいるほど疲れる。

――何月くらいに話がきたの？

3月。かなり急だったよ。大会の1カ月前くらいだし。最初は行きたくないなと思ったんだけど、もしかしたら「この先キャラを自在に動かせなくなる日が来るかもしれないな」って……。『Evolution』に行くかどうかは別にして、そう考えたら行ってもいいなって考えになったんだよね。

タイミング的に心境の変化があったから行ってもいいかなって

――この先っていうと？

今はまだ大丈夫だけど、反応が鈍くなったりとかさ、やる時間がなくて下手になったり。今みたいに動かせなくなるかもしれないじゃん。そうなってからでは遅いし。それにせっかく『ストIV』をやってるんだしね。

――満足に動けるうちにいろいろやろうかって？

そうだね。ただ去年なら行ってないよ。1年前くらいだったら多分「面倒くせぇ」って行かなかったと思う。このタイミング的にそういう心境の変化があったから行ってもいいなっていう感じだね。

――心境の変化があったんだ（笑）

あと韓国チャンピオンに興味があった。アメリカチャンピオンは「どうせ「Justin」とかその辺の人でしょ」っていうのはあったんだけど、韓国って『KOF』や『鉄拳』だと強い、でも俺は韓国と対戦したことが無かったからね。アメリカへ行く決心をした理由の半分くらいはその部分だよ。でも一番弱かった（笑）。

――韓国チャンピオンのキャラは何だったの？

リュウだよ。器用だったけど、腕が細いかなみたいな。フットワークは軽かったんだけどね。

――アメリカの『ストIV』はどうだった？

それが見れなかったんだよ（笑）。

「写真撮らせて」とか「サインくれ」って攻勢がすごかったんだよ

――見てないのはヤバいね（笑）

『Evolution』と違って一日だけだったから「写真撮らせて」とか、「サインくれ」攻勢がすごかったんだよ。もう試合どころじゃなくて、画面を見てられないのよ。エキシビジョンが始まってるのに、ほかの人の試合が見られないんだもん。イベント中に紹介されて、舞台降りてきた瞬間に「Oh、Daigo！」って声をかけられて。で、周りを囲まれてサイン攻勢。写真とかもすごかったし。

――コンパネの裏とかにサインさせられるよね

そうそう。前だったら面倒くせぇなって思ったけど、こういうのもありがたいのかな。こんな言葉も通じない相手にサイン書いてくれってさ。もっと俺は噛みしめないといけないなって痛感したよ（笑）。

「Gamestop Tournament」関係者からのコメント

アメリカ格闘ゲームのレジェンド **Alex Valle**	「Gamestop」のエキシビジョンマッチを見て思ったんだが、彼はまだ感性を失っていないね。彼のような偉大なプレイヤーに「伝説は死なない」というのを見せてもらいたい。
Capcom Community マネージャー **Seth Killilan**	Daigoがなぜアメリカで尊敬されているかっていうのを彼自身の手で証明してみせてくれた。まさにスーパースターだね。ライバルはいないよ。
全米ストIVチャンプ **Justin Wong**	Daigoはまるで魔法使いのようだったよ。でもこれだけは覚えていてほしいんだけど、Daigoは俺が絶対に倒すってことをね。

ウメハラの軌跡

- 1991 『ストリートファイターII』稼動
- 1992 『ストリートファイターII'』稼動
- 『ストリートファイターII' TURBO』稼動
- 1993 『スーパーストリートファイターII』稼動
- 1994 『スーパーストリートファイターIIX』稼動
- 『ヴァンパイア』稼動
- 1995 『ストリートファイターZERO』稼動
- 『ヴァンパイアハンター』稼動
- ゲーメスト杯『ヴァンパイアハンター』開催 ブロック決勝敗退

ウメハラ・格闘ゲームの原点

親戚から5000円もらったとき、これはゲームしか無いって思って『ストIIダッシュ』をやりに行った。でも、全然知らないブランカにケンで30連敗したんだよね。で、さすがにまずいと思って見ていたらブランカは高校生の春麗にボッコボコ。さらに別の高校生のケンがその春麗をボッコボコに。同キャラ使ってるのにすげぇなって。残り2000円、使うならここでしょって思って10回くらい連続で入っても勝てない。さらに台パンされて「おめぇしつけぇんだよ！」って（笑）。当時、そんな人にも勝てなかった。スタートはそこですよ。

アメリカ・韓国・日本チャンピオンとの闘い

――アメリカチャンピオンの「Justin Wong」はどうだった？

俺はあっさり勝った。でも、伊予が負けてたし聞いてみたんだよ。「Justin」は知識はあんまり無いんだけど、こっちが一回返したりした行動に対して、同じことをやってこないし、喰らわないし。毎回選択肢を変えてきたりとか。普通に対応が早くて、あの短い試合時間の中でどんどん対応していったのがすごいねって言っていたよ。俺は（ダルシムもルーファスも）使わないから分からないけれど、やっぱりうまかったみたいだね。

――自分的にはどうだったの？

隣に立ったときに「勝つぞ！」みたいな覇気が感じられなかったんだよね。

――やる前から「きつい」みたいな？

ビビってる感じがした。「今からやるぞ！」ってよりは「お願いします」みたいな。2勝同士だし、事実上の優勝決定戦なのに、そういう覇気が無くて。「Justin」っていったら粘り強いっていうか、そういうプレイスタイルでしょ。でもなんかあっさり倒せたね。キャラもらしくないし。

――らしくないね。サガットかと思った

とりあえずストIVに関しての知識が無い印象。環境さえ良ければうまい人だから、あっさり勝てちゃって意外っていうか。でもまあいいや、勝ったしうれしいなって（笑）。素直によろこんでおこう。

――韓国チャンピオン「Poongko」は？

普通の動きだったね。リュウを使って俺みたいなプレイだったらビビるよ。まあキャラがリュウっていうのが分かった瞬間に「大丈夫かな」と思った。なんでかって言ったら、リュウっていうキャラは『ストII』時代からプレイしていないと分からないことってあるでしょ。相手は若かったし『ストII』は経験していないだろうからね。

――『ストIV』って枠の中だったってこと？

そうそう。リュウが『ストIV』で楽しいからリュウ使ってるんじゃないかなと。でもそれってしょうがないじゃん。彼が下手とかじゃなくて、『ストIV』しかやっていないなら、そうなるよね。

――最後に日本チャンピオン「伊予」戦は？

楽しかった、っていうか気持ちよかったよ（笑）。逆にあれ見てどう思った？

――あの展開でよく勝利したなって思った

お互い対戦したこともあったし、ここはこれでくるだろうなみたいなことは分かってたから。普段は別に昇龍拳を狙わないところでも、ポイントだよなってところは振ったり。

――バックステップ読みの灼熱波動拳→滅・波動拳がかなり衝撃的だったけど

あの距離ではそこまで全部バックステップされて困って。今まであの選択肢って取ったことが無かったんだよね。

――野試合でも？

そう。あの選択肢は俺の中でも無かったんだよ。で、とっさに「あ、灼熱しか無い」って閃いた。まあ、あの日は俺自身調子が良かったと思うよ。リードされてても、気力も充実してるし逆転できるみたいな展開が多かったしね。逆に言うと、あれだけ調子良かったのにあれだけもつれる展開が多かったっていうのは、伊予はメンタル強いんだろうね。

――４本先取っていうのは新し過ぎるよね（笑）

面白かったよ。勝った負けたっていうよりかは、「伊予」戦みたいな試合ができてよかった。映像に残る場面であの試合ができて「来て良かった」と思えた試合だった。「Poongko」戦みたいな試合

自分の良さが出ればいいかなってそういう意味でも満足できたね

ばっかりだったら行った意味が無いなって残念に思ってただろうし。面白い試合ができたのが一番だね。

――今回はアメリカに行ってよかった？

ちょうど良かったよ。短い期間で、行ってすぐ帰って。一応チャレンジャー的な気持ちで行ってたし。（伊予、Justin、Poongkoと比べて）俺だけは大会勝ってないでしょ。俺だけそういうチャンピオンじゃないから、何としてでも勝とうっていうよりかは、良いプレイっていうか、自分の良さが出ればいいなと気楽にできた。それで良く動けたなっていうのがあるね。そういう意味でも満足できた。そこに関しては良かったと思うよ。

――見に来てくれた人を満足させられた？

うん、こういうプレイもあるんだよ、こういう動きもあるんだよって見せられたし。もちろん勝とうとはしてるんだけど、変に緊張しなかったね。こいつこういう風にするんだろうなと考えたところでは、ちゃんと行動を読みにいくっていうか。勝ちたい気持ちが先走ると、こうするんじゃないかって思っても手が動かなかったり、怖くなったり、そうなるじゃん。でも、こいつ「こうやるだろ」っていう感じの場面でけっこう手が動かせたから、それは良かったよね。

――日本チャンピオンとかじゃなかった分、いい試合になったなって感じ？

そうだね。

1996

『ストリートファイターZERO2』稼動

ゲーメスト杯『ストリートファイターZERO2』開催 未出場

1997

『ストリートファイターIII』稼動

『ヴァンパイアセイヴァー』稼動

『ストリートファイターEX PLUS』稼動

ゲーメスト杯『ヴァンパイアセイヴァー』開催 優勝（ビシャモン）

『ストリートファイターIII 2nd IMPACT』稼動

1998

『ストリートファイターEX2』稼動

『ストリートファイターZERO3』稼動

ゲーメスト杯『ストリートファイターZERO3』全国・世界大会開催 優勝（V豪鬼）

あれ、いつ全国大会あるの？

『ストリートファイター EX』って全国大会があった。

――ああ、全員豪鬼のやつでしょ（笑）

だから『EX2』もあると思って。やり込んだよ。

――カイリだったっけ？

最終的には。でも何でも使えたよ、ジャック、ガイル、リュウ、ケン、ザンギ、ブランカなんかも使ってた。そのころはまだいろんなキャラを使うのが格好いいみたいに思ってた。で、全国が無くて。「あれ、いつ全国あるの？」みたいな。「やってますよー、準備万端ですよー」って（笑）。

中途半端に「僕センスあります」みたいな顔して負けてもヘラヘラしてるヤツは気持ち悪い

ウメハラの思考に迫る!!

強いとか弱いとかはどうでもいい そんなところでは見てないから

――今、対戦相手に求めているものはある？

今と昔じゃ違うね。今は自分が好きなスタンスで良いと思うし。大してやらないとか、強い弱いの部分はどうでもいいんだよね。そんな所では見てないから。こうあってほしいっていうのは……、あ、そう、ちょっと人を褒めようか。

――おおっ！

マゴは良いんじゃない。『ストⅣ』でがんばってるよね。80点くらいはあげてもいいかな、ってくらいがんばりはしてるでしょ、近年ではあまり無いくらいだよね。今回の『ストⅣ』で完全にマゴ最強って呼ばれる可能性もあると思うよ。それくらいやり込んでるように見える。

――それは強いよねって？

納得はいく。最近のプレイヤーの中だとがんばってるよね。俺の中での本当にがんばるっていうのはまたちょっと違うけど。

――自分が一番がんばってたころって？

『ハンター』かなあ、自然にがんばってたのは。で、病的にがんばってたのは『カプエス2』。

――楽しくてやってたのっていうのが？

『ハンター』と『ZERO3』かな。『ハンター』とか『ZERO3』のころは本当に楽しかった。今のプレイヤーたちなんか目じゃないくらいに楽しんだしやり込んだ。

――どれだけやってたんだよ（笑）

まあ、人それぞれテンション違うし、俺はゲームに対してこんなもんでいいやってのも今はあるからね。それが分かるから。でもマゴはがんばってるんじゃない、最近のプレイヤーの中では一番。

――見ているとそれは感じるね

ただ勝ってるってだけなら、判断するのが難しいけど、負けてても自分から挑んでくるしね。

――熱いってこと？

ああいうヤツが勝つならいいし、あいつが周りから「スゴイっすね」みたいに言われるのはいい傾向でしょ。賞賛されたいっていうの前面に出てるけど、その分やってる。

中途半端に「僕センスあります」みたいな顔して、負けてもヘラヘラしてるヤツの方が、見てて気持ち悪い。センスがあるんだか何だか知らないけど、別に関係無いしさ、そんなこと。格ゲーのセンスはあるかもしれないけど、ほかのセンスが無いかもしれないじゃん。たまたま格ゲーにセンスがあるからってさ「僕は格ゲーにセンスがあるんです」ってふんぞり返っててもさ。じゃあ、せめてその格ゲーくらいがんばれよってなるでしょ。だからそういう向き不向きでは興味を示さないね。

マゴ（※注釈欄外）・ウメハラを語る

俺、実は『ストⅣ』始めてから、今までウメに勝ち越した日って無いんだ。だからこういう風に思われてたっていうのは素直にうれしい。でもその半面、ちょっとムカついちゃうよね。彼のコメントは完璧に上から目線だし、ボクチン縦細だし。俺はねしつこいんですよ。こと、自分の好きなことに関しては納得いくまでやるし、そのためにはどんな努力も苦じゃないんだよね。ウメハラ君もついてないね。俺、仲間内じゃ『蝮（まむし）の2D神』で通ってるんだわ。

闘劇'05『Capcom Fighting Jam』の決勝においてのウメハラとマゴの直接対決。マゴが勝利を手にした瞬間だ。

――ゲーム以外に何か特技ある？

あ、俺の特技はラーメン早食い。だっていつも行くラーメン屋で、一杯目を食べ終わって「替え玉」を注文すると店員が替え玉持ってくるでしょ。で、すごい早さで食う。んで「すいません、替え玉」って言ったら「あれ、まだ替え玉行ってなかったですか」って言われたんだよ。

――それは新たなる伝説だよ（笑）

「いや、来ました、二回目です」って言われたよ（笑）。またほかにも、今まで全然飯を食いに行ったことの無い人と食いに行ったんだ。で、そのときはつけ麺だったんだけど、つけ麺も当然食べるのが早いわけよ。食べてて俺のスピードについてこれるわけが無いって思ってたんだけど、その人は僅差で食い終わったんだよ、そいつが。一応は俺が勝ったんだけどね。で、俺は涼しい顔してたんだよ。でも内心は「この俺様のスピードについてこれるヤツがいるのか」と思ってたんだけど（笑）。

――面白過ぎる（笑）

で、向こうも涼しい顔をしてるわけ。「あれ、俺衰えたかな」って思って。一緒に店を出て、何気ない会話をして。で、そろそろころ合かなって思って「ちなみにもしかして、食べるの早いですか？」って聞いたら、「あー！」って向こうも思ってたらしくて。「俺、今まで自分より食べるのが早いヤツを見たことが無いんですけど、さりげに俺より早く食い終わっててビビった！」って言ってて（笑）。

――ラーメン早食いでもランキング1位（笑）

向こうは向こうで「何だこいつ……」って。「今まで俺より早く食うヤツはいなかった」って言われてさ（笑）。

――人生の中で!!（笑）

「俺より早く食い終わってるじゃん」って。悔しいから言わなかったみたいだけど（笑）。

――今度、ぜひ一回ラーメン食いに行きましょう

早そうだね、食うの。

――自分もかなり早いです。

でしょ。体でかいから（インタビュアーは181cm）。一応俺の言い訳。俺一応身長170cmあるんだけど、170cm級だったら相当自信ある。俺より早い人を3人知ってるんだけど、そいつらは全員180cmを超えてるんだよね。だから食べる早さってある程度体格は関係してるんじゃないかと思うよ。

――五分の条件だったら負けない？

170cm級だったらだったら絶対負けない。

――体格別のチャンピオンなんだ（笑）

年	出来事
1999	『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』稼動
	『ストリートファイターEX2 PLUS』稼動
2000	『CAPCOM vs. SNK』稼動
	『CAPCOM vs. SNK』公式大会開催 優勝（リュウ・ガイル）
	CAPCOM格闘ゲーム日米決戦『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』部門出場
	『GUILTY GEAR X』稼動
2001	『CAPCOM vs. SNK2』稼動

ワカメうどんしか食えない……

『カプエス2』のときはやばかった。俺、プレッシャーで胃に穴が開いちゃってさ。俺は今62kgくらいなんだけど、あのときは52kgくらいだったね。

飯を食べないからレバーが重いし、さらに栄養が足りてないからイライラするし。そうそう、そのときはうどんしか食えなくてさ。しかも、"たぬきうどん"は食えないんだよ。食べると眠くなってゲームできなくなっちゃう。でもゲームしなきゃいけないんだもん、つらいけど。毎日立ち食いそば屋でわかめうどんしか食えないんだよ、毎日。そりゃ痩せるわな。

マゴ
『2D神』を自称する強豪格闘ゲームプレイヤー。闘劇'05のCapcom Fighting Jamにおいて決勝でウメハラと直接対戦をし、二冠達成を阻止した実績を持つ。

ウメハラ的『ラーメン』論

——いつも行くラーメン屋では何を頼む？　全部入り？

全部入りは素人。

——素人（笑）

あそこでは普通のラーメン以外頼まない。

——他の味は絶対頼まない？

絶対に頼まないね。

——好きなラーメンはほかには無いの？

ああ、インパクトで言うならうまいなっていうのはいくつかあった。でも飽きちゃうんだよね、濃い味だから。背油とか。

——いつも同じ店で食べてて飽きないの？

あの店のウリは飽きないところ。10回程度までだったらあの店よりうまいところってあるんだけど。10回超えると飽きちゃうんだ。

——長期戦になるとそのお店の勝ちなんだ

そうそう。マジで何千杯食ったか分かんないね。

——何千杯(笑)。支店がいろいろあるチェーン店けど、場所によって味が違う？

違う。店によって違うし、さらにもっと言うと店員によっても違う。あのチェーン店の店主知ってる？　丸顔の店主なんだけど、その人の作ったラーメンはさすがにうまい。本店にしか居ないんだけど。俺は本店か渋谷区のとある駅の近くにある系列店しか行かないんだけど。新宿で遊んでたら渋谷区のお店に、本店の近くには最近は行かないけど、その辺に行ったときは本店に寄るんだけど、やっぱり本店が一番うまい。で、系列店はムラがある。作る人によってかなり違うね。

——かなり通ってるみたいだけど、ウメハラってバレてないの？

さすがにバレてないと思うけど。

——本店ならもうバレてるんじゃないの？　そんな雰囲気は無い？

確かに、かれこれ13～4年通ってるからね。

——で、全部入りは素人

素人。素人だね。

——明太子はいけてない？

うん。あり得ない。

——ラーメン話は盛り上がったね（笑）

ラーメンはほんとに好きだからね。

——これからは全部入りやめますよ。素人だと思われるから（笑）

何件もラーメンを食べ歩きをしたが、やはり10年以上通っている、お気に入りの店が一番だと語る。

その店ではマジで何千杯食ったか分からないね。本当に飽きない。

ウメハラの対戦論と礼儀

何連勝しても負けたら最後にもう1回は入る。絶対。

——全国大会は積極的に参加する？

勝つ負けるは別にして、やってる癖に出ないのは格好悪いな、っていうのがあるんだよ。一度何かの大会で優勝したとしても、次も出ればいいじゃんっていう。大体負けるだろうと思うけど、でもそこは出ないと。例えば俺が『ストIV』のオフィシャルに出て優勝してました」と、仮にね。仮にだよ。そしたら、俺は規模が大きい大会は、面倒くさくても絶対に出る！

——それは優勝者として当然？

優勝した以上は大会に出る義務があると思う。

——格好悪い？

格好悪いし……結局そういうヤツは……ね。でも居るんだよね、結構そういうヤツ。分かるんだけどね、気持ちは。怖いんだろうね、負けるのが。すげぇ分かるんだけどね。俺もそういう感情が、ゲームではないんだけど……。子供のころに似たような経験があって。そうそう。あれは格好悪いね。格好悪いっていうか、本人のためにもならない。

——後悔するよね？

うん。しかも「お前が思ってるほど、みんなはお前のことを見てないよ」っていうのにね。だから『伊予』は偉いよね。大会ガンガン出てて。カンタンそうで結構難しいからね。

——ダルシムは常勝できるキャラじゃないしね。負けたら文句言われる可能性もある

俺は、全国大会を『セイヴァー』で初めて勝ったでしょ。その前から、俺がもし全国大会で優勝するようなことがあったら、絶対対戦は避けないと思ってた。10年以上前の話だけど。勝ったから言うんじゃなくて、勝つ前から勝っても絶対やるっていうか、避けないようにしようって。

——勝った後だったら帰れないみたいな

決めごとだから。例えば連勝するでしょ。何連勝しても負けたら、最後にもう1回は入る。絶対。

——それは経験がある。これだけ連勝してもまだ乱入するんだ、って思ったことが

そう。50連勝くらいして、もうお腹いっぱい、食べられない、帰りたい、疲れた、寝たい。そう思っても、それで帰るのは……何だろう、考え過ぎかもしれないけど、それで帰るのは失礼かなと。結局疲れてるからすぐに負けるんだけど、気持ちの問題だから。そこから一度乱入しただけで、相手の印象は変わると思うんだよね。

——確かにそうだね

でしょ。会話は無いんだけど、「今日はちょっとごめん、帰るよ」っていう気持ちなんだよね、もう一回乱入するのは。

——うん、分かる分かる

勝ったままで「ふう、今日も勝ったぜ」って顔して帰るのは失礼だろうって。そういうのがすごいあって、どんなに疲れてても、次の日が早くても、もう一回はやってた。決めごとで。今はそんなことはしないよ、面倒くさいから（笑）。

——やってないんかい（笑）

第二回闘劇まではそういうスタンスでやってたよ。普通に人間関係で考えたらありえないでしょ。知り合いじゃないけど。まあ、今はやらないよ（笑）。

2002

『CAPCOM vs. SNK2』公式全国大会開催
ベスト8（リュウ・ケン・豪鬼）

『GUILTY GEAR XX』稼動

2003

闘劇'03開催
『スーパーストリートファイターIIX』優勝
『CAPCOM vs. SNK2』準優勝
『GUILTY GEAR XX』ベスト4
『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』1回戦敗退

Evolution2003開催
『スーパーストリートファイターIIX』優勝
『GUILTY GEAR XX』優勝
『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』準優勝
『CAPCOM vs. SNK2』準優勝

『GUILTY GEAR XX #RELOAD』稼動

ギルティギアを始めたきっかけ

『GGX』のときに、西セガ（スポーツランド新宿西口店：現クラブセガ新宿西口店）の大会で200人以上来たっていう話を聞いて。俺はいいゲームの条件って「人が多く居ること」だと思ってるのね。どんなに出来が良くても人が居なかったらダメだから。で、その話を聞いて、次回作が出たらやりたいなと思ってて。ちょうどCAPCOMの新作も出てなかったから、やってみようかなって。多分、最後に一番やり込んだのっていうのは『GGXX』だね。『ストIV』の比じゃないくらいやり込んでたからね。

2004

闘劇'04開催
『CAPCOM vs. SNK2』2回戦敗退
『GUILTY GEAR XX #RELOAD』1回戦敗退
『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』1回戦敗退

こんだけやって優勝一個かよって。いや、良い成績じゃん、今思えば(笑)

「こいつに勝ちたい」っていうのが無くなったらそれでいい

――今まで参加した闘劇について聞いていい？

うん、いいよ。

――じゃあ、第一回闘劇'03について

一番やったね。闘劇に対してがんばった。最初はこれ、俺にとってすごくやりがいがある大会だろうって考えたんだよね。俺はひとつのゲームだけをやり込むっていうのは、そのころやってなかったから。ある程度やり込んで、そのときそのゲームに居る人たちに勝てちゃうと「もういいや」ってなっちゃってたんだ。格ゲーの攻略って進んでいくはずだけど、俺にとっては格ゲーは人だから。人で「こいつに勝ちたいな」っていうのが無くなったらそれでいい。

――技術介入度の高さみたいなのは関係無い？

同じ情報の中で、勝ちたい相手が居るかどうかってただけの話。だからそのゲームの行きつく先とかには興味が無い。そのとき、同じゲームをやっているほかのプレイヤーたちに納得できる勝ち方ができればそれでいいやって。だから、闘劇の話を聞いたときに、これは楽しめそうじゃん、みたいな。俺のためのイベントじゃんって(笑)。

そう思ったから、すごいやり込んだね。人の家借りて合宿的なこともしたし。面白かったよ。友達の家に行って、意見出し合ったりして。チーム戦のだいご味っていうか、そういうのはあったよね。一回目はすごい楽しめたかな。

――それで結果は『スパⅡX』で優勝、『GGXX』がベスト4、『カプエス』が準優勝。でも、あの時代は「優勝たった一個かよ！」みたいな雰囲気があった

でしょ。だけど、あのときこんだけやって優勝一個かよって。いや、良い成績じゃん、今思えば(笑)。でも当時は納得いかなかった。なんで俺二冠してないのって。

――期待感は三冠四冠の世界だったからね

で、『Evolution』は結局同じタイトルに出て優勝二個に準優勝二個だったのよ。で、メンツは違うにしても「ほらね」みたいな。こういうルール(※ダブルイルミネーション)じゃなきゃダメだよ、みたいなのが俺の中にあった。

――第二回、闘劇'04は？

やり込み量って話なら、第一回の次くらいにはやってる。でも、第二回は結果が大したことが無かった。どれも一回戦とか二回戦。それが俺の中で結構大きかった。

――闘劇'04は何に出たんだっけ？

俺、『GGXX#R』で「もりっつ」と組んだんだよね。あれはヘコんだ。あのときは最初マゴと金デヴと組んでて、で、あいつらが全然やらなかったのね。で、俺そのときって『GGXX』をすごいやってたから、なんかちょっと違うなって思って解散して。で、「もりっつ」と組みたいなって。

――彼のやる気がすごかった？

そうそう、すごいやってた。で、「もりっつ」に「いいよ！」って言われたのがうれしかった。結局もう一人は「MO2」になったんだけど、チームとして楽しめそうだなと。そのときもすごい合宿的なノリでやったんだ。すごいがんばったんだ、一緒に。予選出て一発で取ったし。「もりっつ」は本戦ではすぐに負けちゃったんだけど、活躍してたのよ。で、俺に出番が回ってきて、ボコっと負けて。

――イノに負けたんだっけ？

そのときにがっくりきたね。自分が負けたとかいうよりも、こんなに練習やらせて……。こんなにあっさり負けて。あれ以降闘劇はやめちゃったね。あんなに一緒にがんばって、ほんの5分10分で「はい、君たち失格」みたいな。これはちょっと無いわって。もちろんだれも悪くないけど。相手も悪くないし、こっちも別に悪くないし。

――なんとなく分かるよ

『GGXX』はショックだった。こんなに一緒にやって、しかも勝たなきゃだめじゃんここ、って。

――俺に任せろみたいな？

そう。あんなに緊張した試合は無かったよ。こいつらがやってきた練習を考えたら「うわ、負けらんねー」って思って緊張しちゃって。固くなっちゃったよ。闘劇で一番緊張した。怖くて怖くて。イノが突っ込んでくると「おいやめろよ！」って。ちょ、勝たせてよ！って。ちょ、一回やめよっつって(笑)。一回これ無しって。俺たち勝たせてくれない？ すごいやったんだよって。本当に言いたかった(笑)。「もりっつ」が闘劇直前ですごい強くなったんだよ。スポーツランド本館で大会があったときに「もりっつ」がそうそうたるメンツ相手に20連勝くらいしてるんだよ。

元チームメイトの活躍

――闘劇'05では『ありさかしんや』が準優勝でした。

あれがまたうれしかったよね、準優勝だけど。前は一回も勝てなかったんだから。

――そう、勝てなかった。

それがすごいかわいそうで。で、そのときすごい活躍したでしょ。単純に上まで行ったってだけじゃなくて、「ありさか」が活躍したんだよね。それがうれしかったんだよ。そう考えると闘劇って結構いいね。(笑)「ありさか」対「小川」はいい試合だったよね。勝ってほしかったなあ。

2004

Evolution2004開催
『スーパーストリートファイターⅡX』優勝
『GUILTYGEAR XX』優勝
『ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE』準優勝

伝説のこの動画は「Evolution2004」において、「Justin Wong」と闘ったときのものだ。目にしたことのある読者も多いだろう。

『Capcom Fighting Jam』稼動

2005

闘劇'05開催
『ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE』優勝
『Capcom Fighting Jam』準優勝
『GUILTYGEAR XX #RELOAD』1回戦敗退

2006

Evolution2006開催
『GUILTYGEAR XX SLASH』準優勝
『ハイパーストリートファイターⅡ』5位
『CAPCOM vs. SNK2』5位
『ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE』予選敗退

2007

闘劇'07開催
『ハイパーストリートファイターⅡ』1回戦敗退

ストリートファイターⅣについて

――『ストⅣ』だとだれが強いと思う？

キャラはサガットでしょ。プレイヤーねえ？ アメリカでも聞かれてさー。で、困っちゃって。正直思い当たらなくて。気まずかったから「伊予」って言ったよ。

――(笑)

実際うまいしね。『ストⅣ』でってこと？ それはキャラの強さも含めて？

――そうですね。

たったら「サガット使い」が一番強いよ。

――そんなことが！

「どうしたの？　何が起きたの？」って聞いても「よく分かんないッス！」とか言って。でも、これでいけるわってムードになったね。「もりっつ」が"キタな"って。

――それはうれしいよね

うれしかったんだよ。でも、「もりっつ」が闘劇以降『GGXX』をやらなくなっちゃうんだよね。「『GGXX』はもういいの?」って聞いたら……何て言ったかなあ。彼は彼で『GGXX』をやってきたのに負けちゃった、みたいなのはあったんだろうね。

――燃え尽きたみたいな？

俺は申し訳無い感じだったけど。あの後にすぐ『GGXX』に戻れっても無理な話でしょ。それで、また俺「がくーん……」ですよ。俺がイノに負けたから……って。それで、もうあんな思いはしたくなくなっちゃって、力を入れなくなったんだけど。

――つらかった？

つらかった。団体戦はそういうつらさがある。自分が負けるのも嫌だけど、周りにさんざんがんばらせておいて、自分が不甲斐無いとか嫌だよね。

――締めるところはきっちり締めたかった？

もう少しいい負け方したかった。まあ、結局みんなそういうストーリーがあるんだよね。だれかが勝って、だれかが負けるんだからしょうがないけど。にしても九回裏までやりたかったよね。

で、闘劇'05で良い結果が残って、よけいにこれ「運だね」って考えが強くなった。でも、そんなものかもね。努力が絶対実ったら、みんな努力するよ。何でもそうだよ。受験勉強でもそう。勉強して結果が反映されるんだったらさあ。だから別にそれは良いんだけど。闘劇に関する思いはそんな感じかな。それは今も変わってないから。

――今年の闘劇で楽しみってところはある？

ぶっちゃけ言うと無いんだけど(笑)。

――今のところ最前線でやってて無いんだ

闘劇を否定するわけじゃないんだけど、俺は大会勝ったから偉いとか強いって考えは無いのね。運の要素がめちゃくちゃ強いから。まあ、これ俺以外の人が言うと負け惜しみになっちゃうんだけど、まあまあ勝って成績残してるから言わせてもらうけど(笑)。

――言っちゃったね(笑)

あれで勝ったからって強いとか、あれで勝ったからスゴイっていうのは全く無い。大会が年に何十回もあるとかだったら、実力の目安にはなるかもしれないけど。でも、年一回でみんなでおみくじ引いて、だれが大吉でだれが大凶かなんてね。ただ、大会ってなると嫌でも練習しちゃうわけよ。練習して練習して、今回はすごいやり込んだと。で、それを一発勝負の2ラウンド制で「はい終わり」みたいなね。まあ例えば『ハイパーストⅡX』でちょこちょこやって、それで出て一回戦負けとか、それはいいよ。ってかそんなヤツは負けろよ(笑)。

――一時は「もうやらないのかな？」って周りの人が思っていた時期もあった

実際やる気は無かったよ。飽きてないけど、実際居ないんだよね、アツいヤツが。才能じゃなくて。クレイジーだなっていうか、情熱がっていう。

――そこをだれよりも見てるよね

才能ってある意味では運じゃん。でもそいつのやる気は運じゃない、そいつの意思。「もりっつ」はクレイジーじゃなく、懸命にやるって感じだけど。どっちが勝ってもお互いを認めるっていうか、そういうのが良いなと。お金がかかっていない世界だけに、そういうのは共有したい、っていうのはある。

――みんな常識の範囲内？

闘劇'05で『ウメヌキ』コンビを結成したときは、見事に優勝を飾った。そして今年『ストリートファイターⅣ』で再びコンビを組んだ二人。今年の結果はどうなる!?

常識の範囲内っていうか、強いんだけど、何か違うんだよね。障害物をかき分けるような、野生児みたいなやる気が無いんだよね。昔はいた気がするんだけど、そういうのもあって……。

――もういいかなって？

それは無いけど。大会で良いプレイをすれば外国人が沸いたりとか、昔はたまたまだと思ってたけど、今はうれしい。今は自分の中で大したことないプレイでも、外国人が沸いてくれればうれしいよ、素直に。俺を評価してくれてる人がいるんだなって(笑)。でもガチでゲームを、っていうのは無い。いつでも受け入れる態勢はあるんだけど。

――むしろ待ってるのにこない、みたいな

もうやばいよ、ピーク終わっちゃうよ、みたいなさ。早く出てこいよ、アツいヤツ。

――今日はいろいろありがとう

アーケードゲームも最近は少し寂しいしね。こういう企画で少しでもアーケードが盛り上がるならうれしいよ。俺で出来ることなら協力するつもりだよ。

まあ、これ俺なら負け惜しみに取られないから言っちゃうけど……

足払い戦の練習方法

昔、『ストⅡ』ガイルの中足の空振りをリュウの大足で蹴れると聞いて、やってみたんだけど全然できないんだ。そこでスーファミの『ストⅡTURBO』のTURBO10で目を慣らすってのを思いついたんだ。それをやってからガイルの中足に対して振ってみたら、スローモーションなのよ。「これイケルんじゃね！」って、やったら蹴れるのよ。すごいよ人間って。

――すごい発想だ(笑)

それで「俺にも蹴れるんだ！」って。でも目が慣れちゃうと、また蹴れなくなるんだけど、でも能力的には蹴れるって分かって、自信がついたね。今は簡単に蹴れるけどね。それも歳を取るとできなくなるかもしれないんだよ。そう思ったらアメリカ行くよね(笑)。

2008
『ストリートファイターⅣ』稼動

2009
『ストリートファイターⅣ』公式全国大会開催 ブロック決勝敗退

『ストリートファイターⅣ』GAMESTOP Tournament 開催 エキシビジョンマッチ優勝

そして闘劇'09へ……

次号から……
ウメハラコラム開始!!

来月からウメハラのコラムがアルカディア誌上で連載することが決定したぞ。ウメハラの格闘ゲーム理論などを語ってもらう予定だ。また、それ以外にも質問コーナーも設立予定だ。ウメハラ曰く「ゲームに関することだったら、答えてもいいよ」とのこと。質問は必ずアンケートはがきで送ってね。編集部が責任もってウメハラ氏に届けます！

質問はアンケートハガキで送れ!!

去る4月9日～12日、アメリカはヒューストンで行われたオタク系総合イベント「ANIME MATSURI 2009」に、パチ、伝説のオタク、ケンちゃんが突撃!!

アニメ祭りはとにかくデカい!! 海外イベントはすべてにおいてパワフルだ!

一日目:出発! 珍道中の始まり

時は2008年末、アメリカで開催されるイベント「ANIME MATSURI」の主催者のJohn Leigh氏から編集部に一報が入った。氏からアメリカ最大級のアーケードゲーム大会であり、闘劇海外枠の予選も兼ねる「Showdown Championships」で、「ストリートファイターIV」、「ブレイブルー」の優勝者と対戦してほしいとの依頼を受け、当編集部からライターのパチ（筆者）、伝説のオタク（以下伝タク）、ケンちゃんの3名が向かうこととなった（アメリカでは他にも有名な格闘ゲーム大会の「Evolution」もあるが、こちらは主に家庭用を使用。「Showdown ～」はすべて日本の筐体を使用する）。

4月8日、我々3名は成田空港で待ち合わせし、無事チェックインを済ませた。とりあえず空港内の免税店で日本酒とお菓子、そして天狗のお面を購入。次に乗り換えが必要なため、サンフランシスコ便の飛行機へ搭乗。ここからが本番であった。

まず空港の職員に英語で話しかけられ、英語で「**ヒューストンでなんか祭りがあるみたいだけど、お前たちはなんのバンドなんだい？**」と話しかけられる。ちなみに、同じ飛行機には「ANIME MATSURI」でコンサートに出演するヴィジュアル系シンガー「雅」さんも同乗しており、筆者の上着はライダースジャケット、伝タクは「Heavy Metal Thunder」と刺しゅうが入ったジャージを着ている。そのため、つたない英語で「**ゲームをやりにいきます**」と何度も伝えたが信じてもらえず、筆者が「**We are“ARCADIA”**」と強引に名乗り、音楽経験の無い3人で1日限りのバンドが結成されることに（笑）。

次に地獄のような入国審査（詳しくは下記カコミ参照）を乗り越え、やっとの思いでヒューストンに到着した我々一行だが、ここからは地獄から一変の急展開。なんとリムジンで迎えられるというVIP待遇。我々は一体何が起こったのか分からないほど動転した（7）が、リムジンでは日本人ゲスト、驚異の13歳ダンサー「ストロングマシン2号」さん一行と同乗することに。リアル芸能人との談笑に緊張しつつも、ドレッドヘアの筆者を見て「ダンサーですか？」という質問に「ゲーマーです！」というやり取りをする中、突如伝タクが驚異の天然ぶりを見せる。「**PVの動きはCGでしょ？　人間じゃできないですよ。**」など素で失礼なことを口走るが、逆に気に入ってもらえたらしく、ホテルについた後は一緒に食事を取ることに。アメリカの食事は基本的にサイズが大きく、日本のLサイズ＝アメリカのMサイズといった感じ（9）。ここで伝タクが素で不思議な踊りを踊っていたが、それをストロングマシン2号さんがマネしはじめると、「**マネばっかりされるのも気に入らないので、あなたの動きもトレースしてあげますよ**」という名言が飛び出し、ホテルに帰ったあと、13歳ダンサーVS.四捨五入で30歳ゲーマーのダンス対決が実現することに。結果は2の通り惨敗。失礼極まりない伝タクだったが、正座で辱めを受けた（笑）。

その罰ゲーム、というわけで宣伝!

ストロングマシン2号さんの活躍を公式ホームページ
http://www.ktv.ne.jp/~strong/
や、オフィシャルブログ
http://ameblo.jp/strong-mao2/
ほか、youtubeなどでチェックだ!!

“Emotiongear”とは?

“Emotiongear”とは、John Leigh氏が代表を勤める、ヒューストンを拠点とした組織だ。

今回紹介した「ANIME MATSURI」のほか、日本式ゲームセンターの「PLANET ZERO ANIME CENTER」の運営や、2001年から開始した大会「Showdown Championships」、日本の旧車の輸入など、さまざまな分野にわたって日本文化を広める活動をしている。

「ANIME MATSURI」は2007年から開始され、アメリカだけでなくヨーロッパやアジアからも参加者が訪れるなど、今年は7000人以上の来場と年々大規模になっている。

なお、既に来年度の「ANIME MATSURI 2010」も開催予告が出ているので、以下のURL（英語）を見てみては？

URL:http://www.animematsuri.com/

入国審査はキャラ対策が必要!!

襲ってくるのはリアル英語漬け。対策しないと……。

入国審査時は、職員による厳しいチェックが「英語」で実施される。しかも、割と早口なので聞き取るのも実に厳しい。前情報として覚えたのが、入国目的を答えるときに使う「site seeing（観光）」。しかし、現実はそんなに甘くなく「**滞在先は？**」、「**だれと会うんだ？**」、「**友人または滞在先の連絡先は？**」といった質問攻めに遭う。ここはかなりテンパりやすいので、上記の質問に英語で答えるためのメモ何かを用意しておくと楽なはず。最低でも滞在先と滞在先の電話番号、目的は答えれないとだいぶ足止めされるので注意だ。この足止めのおかげで我々は荷物の一部を次の飛行機に預けられず日本酒を手で持つハメに。しかし、当然だが液体を機内に持ち込めないのが世界の常識。もちろん税関でひっかかり、「**これはどういうつもりだ**」と英語でまくし立てられ、あげくの果てにはグーグルの翻訳サイトで日本語に訳される始末（涙目）。入国審査はガチで対策必須です!!

2日目:開幕!
ANIME MATSURI2009

1日目はANIME MATSURI開幕前で、さまざまな場所で準備がされており、それが完了したのは当日の朝。我々は準備が終わった対戦格闘ゲームのブースでアメリカのプレイヤーと対戦をして朝方に睡眠を取った。

我々が起きたころには、「ANIME MATSURI 2009」がスタートし、多くの来場者で廊下が埋め尽くされていた(8)。同イベントは、ホテル内のいくつものホールにさまざまなブースが設置され、それを行き来する形で運営されていた。5のような巨大なホール(設営前)ではコンサート会場やファッションショーが開催されていた(46)。他方では家庭用ゲームのホールとアーケードゲームのホール、模造刀やアニメのDVDなどさまざまな日本に関したショップが並ぶ物販スペースのフロアがある。さらに、小会議室のような部屋ではアニメを放送していたり、カードゲーム、ボードゲームで楽しんでいる者も居れば、廊下にはサークルスペースが並び、海外のアニメファンたちがイラストを販売していたり、ウィッグやフェイスペイントなどもされていた。

我々はスタッフに「17時からオープニングセレモニーがあるので出席してください」と言われ、その時間まではさまざまな人と会話やゲームをして楽しみ、オープニングセレモニーへ。ファッションショーのように中央に舞台、周りに椅子が並んだこの場所では、いわゆる"ご機嫌なMC"が口火を切り、会場のギャラリーを笑わせつつアメリカのゲストを紹介、次は日本人のゲストを紹介する流れに。しかし、この紹介するときがまたも試練に。なんと、MCの紹介の後に、ゲストは舞台上で自己紹介をしているではないか(当然、英語です)。

特に段取りとかは知らされてないので、聞いてないよ! と顔を見合わせた我々だが、テンパっているうちに自分たちの番に……。しかし、ここで筆者が必死に英文を考え、英語での挨拶というファインプレイをこなす。その唐突さに伝タク、ケンちゃんも「お前何言い出してるんだ」という状態の中、伝タクを「He is Strong and Strange and Stupid Player!」と紹介。これが運よく会場を爆笑の渦に包むことに成功。ちなみに前日のリムジンでは以下のようなやり取りがあり……。

伝タク「俺、スタイリッシュでストロングなんでそれを英語で伝えたいんですよね」
筆者「もっといい表現があるよ。Strong and Strange and... って言えばOK。多分喜ぶはずだから」
伝タク「その単語の意味ってなんですか? 教えてくださいよ」
筆者「I'm Strong(俺強い) Strange(超強い)、Stupid(ホントマジ最強)、って意味だよ。凄いだろ?」
伝タク「うおーパチさんマジ凄いっす!! 勉強になります!!」
筆者「帰国するまで絶対に意味は教えないでおこう。絶対に……(笑)」

単語の本当の意味は英語辞書を見てくれればすべて分かります(笑)。

こうして日本の恥をさらした我々だったが、その後はアメリカ人の皆様に快く受け入れられるようになり、写真を求められることが増えた(笑)。その日は日本語が凄いうまいアメリカ人のmeaganさん一行(12)と仲良くなり、彼女達のご厚意で一緒に食事をすることに。伝タクさんはワインを飲んで、うまさに目が飛び出ていました(10)。

3日目:本番!
VSアメリカチャンプ!!

すっかりアメリカにも慣れてきた3日目。我々の出番はこの日に開催される「FINAL BOSS」というイベント。場所はホテルで一番大きいホールの舞台上。「雅」さんのコンサート前に「Showdown Championships」の『ブレイブルー』、『ストリートファイターIV』の決勝戦があり、次に我々と優勝者が対戦する。

『ブレイブルー』はジン使いのkid viper氏とライチ使いのKensou氏で決勝が行なわれ、kid viper氏が勝利を収め、闘劇出場権を手に入れた。その後、筆者は全身フル装備の兵士に連れられ、着物+免税店で買った天狗面を装備して入場(11 1)し、写真を撮って会場を煽る(3)。バングでいざ対戦!! と意気込んだものの、結果はあっけなく惨敗(苦笑)。

続く『ストリートファイターIV』はcrow氏(サガット)&jan氏(ザンギエフ)VS.Jonlo氏(サガット)&fubarduck氏(豪鬼)の対決に。Jonlo氏のサガットが先鋒の同キャラ戦を制し、続くjan氏のザンギエフをタイガーショットの連発で撃破し、優勝を決めたが、会場はブーイングの嵐……。

この空気の中、Jonlo氏と伝タクとのエキジビジョンが始まる。ここで伝タクのフォルテでサガットを倒した瞬間に会場は一気にヒートアップ!! 続くfubarduck氏との対決では3ラウンド目、残り数ドットの接戦になるも惜しくも敗れるという結果に。なんとか会場の盛り上げに一役買うことに成功し、無事役目を終えた我々は、イベントに名残を惜しみつつも次の日の朝に帰国した。ちなみに帰りの飛行機も結構大変だったのだが、割愛させていただく(笑)。

ANIME MATSURIを終えて……
外国人のパワーに圧倒されつつも感じたこと

まず全体として、とにかくノリがいい。目が合えば声は掛けるし、彼らはいろんなことに興味を示す。例えば「FINAL BOSS」のイベントは「雅」さんのコンサート前だったので、ギャラリーの多くは格闘ゲームを知らなかった。しかし、彼らは「祭りなら何でも楽しむべき」という姿勢なので、イベント後に格闘ゲームに興味を持ったという声を多く聞いた。

また、彼らは日本が好きな上、よく勉強している人が多い。勉強しているものは、日本語や日本文化など人によって違うが、日本人に対して非常に友好的。外国人と接するときはどうしても身構えがちになるのが日本人の常とも言えるが、騙されたと思って海外のオタク系イベントに足を運んでみてはどうだろうか? そこには普段では感じられない素敵な体験や、海を越えた仲間との出会いが待っている。「**言葉の壁なんて好きなものが同じならば、問題ではない**」ということを我々は彼らに教えてもらった。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド

SNKの魅力的な女性キャラクターたちとの距離を縮めよう！ 今回はニンテンドーDSの『Days of Memories 3』と、携帯アプリ『SNKギャルズアイランド どきどき♥パズルショック！』を紹介するぞ。

SNKヒロインとの新たな物語がDSに！

Days of Memories 3

Days of Memories 3
■対応ハード：ニンテンドーDS
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：恋愛シミュレーション
■発売日：2009年5月28日（発売中）
■価格：5,040円（税込）

最新の三作品を収録！

ケータイアプリで配信されている、SNKキャラクターが登場する恋愛シミュレーション『Days of Memories』シリーズ。その最新三作品、『僕と彼女と古都の恋』、『風舞う都でつかまえて』、『世界で一番熱い冬』を収録したニンテンドーDS用ソフトが登場！ これらはストーリーにつながりを持つ三部作。シャオロンやローズ・バーンシュタインといった個性的なヒロインたちの登場で、華やかさを増した恋愛模様を体験しよう。京や庵、アッシュといった魅力的な男性キャラクターも、物語を盛り上げてくれるぞ。

◀大雑把な性格のアンヘルと、ちょっとわがままなクーラ。なにやら言い争っているようだが……。

作品を超えた共演！

▶京都から出てきたばかりのあかりを、親切に案内するほたる。思いやりのある幼なじみだ。

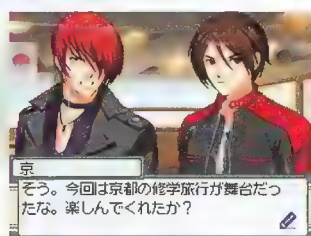
ツンとデレの絶妙なバランス！

「その身に触れた者は呪われる」と噂されているシャオロンは、他人を遠ざけるように生活している。だが、彼女のことをしっかり理解してあげればこんなイベントも！

初回特典をゲットせよ！

『Days of Memories 3』の初回特典として、オリジナルドラマCDがプレゼントされるぞ。個性豊かなSNKヒロインたちのおしゃべりを収録した、貴重な一枚だ。数に限りがあるので、予約し忘れた人は店頭に急ごう！

DS版オリジナル要素も!!

DS版のオリジナルキャラクターとして、『Days of Memories 世界で一番熱い冬』に初代（はつしろ）アテナが登場！ 海外留学を終えて転入してきた、麻宮アテナのイトコという設定のようだ。長い海外生活のせいか自由奔放なところがあるものの、この可愛さだから全部許せてしまう!?

さらに、全シナリオをクリアするとDS版だけの「スペシャルシナリオ」が解禁される。京と庵の掛け合いはけんかが多そうだが、果たして!?

携帯アプリゲーム Pick Up!!

左記の『Days of Memories』シリーズのほか、さまざまな作品がそろっているSNKプレイモアのケータイアプリ。今回はSNKギャルズが登場する着衣(!?)パズルをご紹介。

「どきどき♥パズルショック!」はここで遊べる!

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→定番ゲーム→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

ロジックパズル×着せ替え!?

シゲキ的な脳のトレーニング

頭の体操をSNKギャルズがサポート！　ロジックパズルに支配され、水着姿になってしまったカワイイSNKギャルズ。彼女たちを助ける手段は、ヒントの数字を手掛かりにマス目を埋めてイラストを完成させる、ロジックパズルを解き明かすこと。見事成功すれば、ヒロインたちに服を着せてあげられるぞ。服を「脱がせる」のではなく「着させる」健全なゲームなので、安心して遊んじゃってください！

なお、「ストーリーモード」のほかに、問題を解く早さを競う「タイムアタック」や好きな問題にチャレンジできる「フリーモード」など、豊富な遊び方が用意されているぞ。

パズルを解いて

◀ロジックパズルは頭の体操にはもってこい。解いた後に素晴らしいご褒美が待っていると分かれば、頭の働きも活性化するというものです。

ギャルを助けよう!

▶脱衣ならぬ"着衣パズル"なのが本作のウリ。ロジックパズルを解いて、女の子たちにシチュエーションに合った服を着させてあげよう。

着せ替えできる試着室も!

クリアしたギャルは、試着室で好きなように着せ替えが可能。着させるだけでは満足できない人も、これで満足できること間違い無し！

ライターよるよるの この子に注目!!

『Days of Memories 3』では初代アテナちゃんも気になるけど、だれか一人を選べといわれたらやっぱり麻宮アテナちゃん。トップアイドルとお付き合いする場合は、ファンの方々に配慮して周りに悟られないようひっそりとお付き合いすることになると思うんですけど、愛があれば乗り越えられますよね！

▶『どきどき♥パズルショック！』ではユリに注目！　彼女はナースさんとして登場するんですが、着せ替え次第ではこんなけしからん姿にすることも……。こんなナースさんが居たら、注射が嫌いな僕でも病院に通ってしまいそうです。

「KOF」シリーズのキャラがトレーディングカードゲームに!!

さまざまな漫画、アニメ、ゲームを題材としたトレーディングカードゲーム『ヴァイスシュヴァルツ』に、『KOF』が参戦決定！　基本的なカードで構築された入門用のトライアルデッキが6月27日に、より多くのカードがランダムに封入されたブースターパックが7月18日に発売予定だ。描き下ろしイラストを使ったカードもあるので、ファンならチェックするべし！

描き下ろしイラストも!

ヴァイスシュヴァルツ
「THE KING OF FIGHTERS」トライアルデッキ
カード50枚入り構築済みデッキ（デッキ内容は固定です）
価格：1,300円（税込）　発売日：6月27日予定
発売元：ブシロード　詳細はhttp://ws-tcg.com/にて

広報さんが聞いたり語ったり 第2回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんが、関係各者にお話を伺うこのコーナー。今回のゲストは、おなじみのTONKOさんです。

今回のゲストは、『Days of Memories』シリーズのケータイアプリ5作目以降のキャラクターデザイン、そしてDS版『3』のメインビジュアルを手掛けたTONKOさんです（拍手）。早速ですが、『DOM』シリーズでキャラクターやビジュアルを描くときに気を付けたことはありますか？

「今まで縁の無かった恋愛ゲームの絵ということで、ギャルゲー雑誌などを熟読して勉強しました。何となく萌え絵の形式美が理解できたような気もします。あ、『月華』や『餓狼』のキャラは楽しく描けました」

では、『DOM3』の見どころをお願いします。

「格闘ゲームとはまた違ったSNKヒロイン（男性キャラでもいいですが）の魅力を感じていただければうれしいです」

なるほど、『DOM』は新たな発見が多い作品です。キャラクターがどんなセリフをしゃべるかも気になるところですよね。初回特典のドラマCDも要チェックですよ！　ところで、ケータイアプリ『DOM』シリーズの今後の展開について、何かお聞きになっていますか？

「6月30日まで、次回作のヒロインを決めるアンケートを実施するそうです。どんな結果になるか楽しみです」

そうだった！　TONKOさんにPRしていただいて恐縮です。この期間中にモバイルの会員登録すると、特別ポイントや待受、着うたがもらえます。皆さん、ぜひ参加してくださいね！　TONKOさん、どうもありがとうございました。

今月のゲスト

TONKO

イラストレーター。主なSNK作品は『月華の剣士』『メタルスラッグ』など。いまハマっているものは、某アクションRPGゲームとかにばん。

4／18・春日井で開催されたふぁん散歩はどうだった!?
今月からリポート記事と連動した動画配信開始です！

ふぁん散歩リポートin 春日井

■クラブセガ春日井

三度目の正直!?　ようやく晴れ渡ったイベントです!

さぁさぁさぁ！　早くも第三回目となる「ふぁん散歩」。近畿地方、九州地方ときて、今回は東海地方へやって参りました！

会場となったのは、愛知県は春日井市にあるクラブセガ春日井さん。僕が見てきたゲームセンターの中でもダントツの大きさ。2館に別れる建物のうち、入り口にふぁん散歩ポスターが張ってあり（恥ずかしいことこの上ナシ!）、G-linkがある館の2階にてイベントスペースが設置されておりました。

当日は過去最大数のユーザーが参加。東海地方の方はもちろんのこと、近畿や関東からもたくさんのユーザーが駆けつけてくれました。感無量の一言。

まずは恒例となったリフ斉トンさんとの掛け合いから始まり、「柴プロデューサー教えて!」のコーナー。現在は稼動している最新バージョン『煉獄からの誘い』に関するフライング情報がいろいろと飛び出しました。毎回ネタを用意してきてくれているので、ユーザーとしてはうれしい限りですよね。

僕もイベントの度にワクワクしています♪

プレイ動画連動です！……負け試合もね><

続く「fanを倒してふぁん散歩特製ローダーゲット!」のコーナーは、実は僕を倒さなくとも、ちゃんとローダーはもらえたりするので、安心してユーザーの皆さんと"ガチで"戦えます（笑）。

また、編集部に、イベントで使ったデッキを知りたい！という要望が届いおり、僭越ながら別枠にて一部ご紹介いたしますので、動画と併せて参考にしてやってください＾＾

「ご当地ランカーと対戦!」では予想通りの全敗（笑）。お二人とも超獣メインのデッキを使うランカーさんだったのですが、紙一重？　で敗北。種族愛とくと見せていただきました！　こちらも動画をお楽しみください。

しかし、これでまた連敗記録を更新！　通算成績1勝6敗！　さらなる記録にご期待ください（笑）。

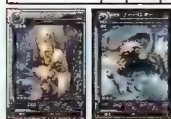
短い時間ですが、イベント後のフリー対戦も楽しんでいただけましたか？　そしてふぁん散歩皆勤賞でもある「狂乱神」の姿も……背後からプレッシャーをかけにきた？（笑）。

最後の「クイズに答えてトレード」コーナーはすさまじいことに！　何がすさまじいって、そのトレードカードの中身でございますよ！　全女性SRセットや、新たなる胎動SRセット、PR＆EXCセットなど、前バージョン『新たなる胎動』では最後のふぁん散歩だけあって、超豪華なトレードセット内容でした。実はこのセット、僕が作らせていただいているのですが、なかなかどうしてスクエニさんが手強いんですな。次のふぁん散歩でも宣伝担当をなんとか言いくるめて!?　豪華セットを用意していきたい所存です!!

そんなこんなで最大人数＆最大の盛り上がりを見せた春日井ふぁん散歩は無事閉幕。

残りのふぁん散歩もガンガン盛り上げていきますので、どしどしご参加ください!!

カチコチデッキ

カード名	[illegible]	属性	スキル
テティス	30	撃複	―
シーパンサー	15	炎	ゲ
ローグ	15	雷	サゲ
ローレライ	10	撃	―
マンティコア	10	光	シ
エンジェル	10	光	ゲ

超弱体デッキ

カード名	[illegible]	属性	スキル
やまたのおろち	25	炎複	―
フリースベルグ	25	撃	サ
マグス	10	光	サ
マカラ	10	闇複	―
エルダーワイバーン	10	炎	サゲ
ドワーフ	10	雷	ゲア

回復チェンジデッキ

カード名	[illegible]	属性	スキル
わだつみ	30	光	サゲ
破戒神	25	闇	シゲ
フェニックス	15	炎	サゲ
【神秘】エルフ	15	雷	サ

イベントでfan114が使用したコンセプトデッキのレシピをご紹介！各試合以外にも、ご当地ランカーとの名（迷?）試合もebtvにて無料配信開始！　携帯からも閲覧可能ですが定額プラン必須なのでご注意を！
http://www.youtube.com/user/ebtvjp

6月6日（土）東北地方開催

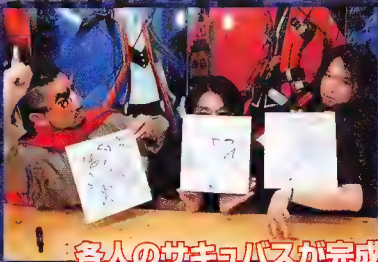
タイトーアミューズメントシティ郡山
福島県郡山市安積町[illegible]40
電話:024-937-1060
営業時間:10:00～29:00
イベント開始:13:00予定

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第弐回

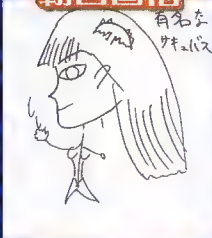
ASW風林火山

うろおぼ絵対決も中盤となった第弐回ィ!! アークシステムワークスの魅力を、空回りするほど全力でお届けするでござる!!

突発企画 お二人にうろおぼ絵で挑む!! ～中編～

決着が付かずグダグダな結果となった「有名な宇宙人」対決に続き、今回のお題は「有名なサキュバス」。世の男子諸君をもんもんとさせ、女子にはその衣装にあこがれを持つものを生んだ西洋妖怪格闘ゲーム、吸血鬼何たらのアレでござるな。
石渡「このボディーラインとありえないハイレグがウリ!!」
森「いや、どう見ても俺の描いたのが一番かわいいじゃん!!」
覇智「拙者は吸血鬼狩人のオープニングを再現でござるよ!!」
と、各々の個性が出て主張も激しくなった中、森氏の妄想全開のイラストが一歩リードしそうな雰囲気で次回に続くぅ!!

各人のサキュバスが完成!

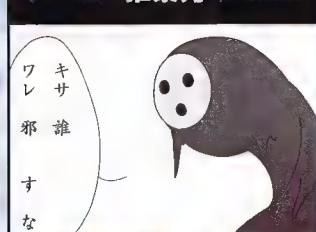
体のラインやありえないハイレグ、ムチムチ感など色気のあるボディーラインが秀逸。しかし、半目を再現したという顔は体と不釣合いな……。

森画伯

これが俺の嫁!! といわんばかりの脳内図を見せてくれた森画伯の力作でござるな。これを描いたときの素早さ、尋常ではなかったでござるよ。

覇智画伯

もはや何もコメントしようがないほど美しい拙者作。図らずとも雑君●プ先生をオマージュする形になったのは、奇跡的とすら感じるでござる。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

推察力

有馬七助

「ブレイブルー」Webラジオ "ぶるらじ" 収録現場突撃リポート!!

今回はライチ役のたかはし 智秋さんが参加された、第2回の収録現場にお邪魔しました! ――ゲスト参加の感想は? たかはし「まだペースや空気感が固まっていないのかな、と思っていたのですが、とてもなごやかな空気で入りやすく、のびのびとやらせていただきました。これをきっかけに『ブレイブルー』を知ってプレイしたとか、そういう声が聞けるとうれしいです」 ――"ぶるらじ"の聞きどころは? 近藤「フリーダムな感じですね。ゲーム好きな方だけでなく、アニメや声優が好きな方にも楽しめるラジオです」 今井「この"ぶるらじ"は、超スペシャル弩級画期的ハイパーシステムZPを使用しているという、まぁ、いってしまえばニコニコ動画なんですけど(笑)、私たちのしゃべりに合わせて2Dキャラたちが動いてくれるんです。皆さんのツッコミなどが笑えたりしますので、一度見に来て、参加してほしいなと思います。」 杉田「リスナーとパーソナリティー、番組が一体化して作品を盛り立てられる、そんな"ぶるらじ"です。皆さんぜひとも、奮ってご参加下さい。僕にもっと画力があったら、シケギャグとかイラストで投稿したいんですけど(笑)、それは叶いませんので、こういった形でアルカディアともども、『ブレイブルー』を盛り上げていきたいと思っております」

前列左から近藤 佳奈子さん、今井 麻美さん、後列左からたかはし 智秋さん、杉田 智和さん。ニコニコ動画内のアークシステムワークス公式チャンネルで配信中です!

広報村松(PR-0009) 闘劇予選GETB記

仕事と称して日夜テイガーの修業に励むアークシステムワークス広報・村松氏。次なるターゲットは!?

予告通り、池袋GiGOの闘劇予選に突貫した村松氏。「ブロック決勝の相手のレイチェルはまだ勝てるキャラなので、店舗予選を抜ければワンチャンスあります!」と息巻いていたが、1回戦で前回負けたバング使いのマスタニ氏と激突。1本先取された2本目、一点読みのアトミックコレダーが決まって取り返すが、3本目はジャンプ攻撃をうまく使われ思ったように投げが入らず、敗退。彼の挑戦は終わらない……。

不敵な表情で池袋GiGOの地下、対戦ゲームフロアに乗り込む村松氏。その結果は……。

『ブレイブルー』家庭用、いよいよ発売!!

というわけで、ショップ予約特典のテレカなどが話題になっている、『ブレイブルー』の家庭用をプレイしたでござるよ。むむ、ストーリーモードは実に簡単、初心者でも楽にクリア可能でござるよ。分岐が多いので物語を補完するのに夢中でござる!! そして読者にはガチ対戦ゲーマーも多いはず、気になるトレーニングモードは開幕から常に風林火山状態など、細かい設定ができる充実仕様でござる。ネットワーク対戦も楽しみでござるなぁ!!
『ブレイブルー』家庭用は、PS3版とXbox360版が6月25日に同時発売でござる。お見逃し無きよう!!

風林火山を発動すると、何と影山ヒロノブ氏の魂の熱唱が。これは必聴でござるよオォォッ!!

はみだし風林火山

●家庭用発売記念プレゼント!:"ぶるらじ"出演声優のサインが入った『ブレイブルー』のポスターを5名様、家庭用ソフトを各1名様、"有名なサキュバス"イラスト色紙をセットで1名様に。詳しくはP002にて!
●広報村松(PR-0009)参戦予告:そろそろ追い詰められてきた広報村松氏、次なるターゲットは、6月6日のアミューズメントエース津田沼ほか、千葉、新宿などを予定。まじでヤバイぞ! 応援ヨロシク!!

EXAMU-EXTRA! Vol.02

エクサム エクストラ!

描き下ろしイラストや社内の様子を中心に、エクサムの最新情報を大公開! 前回に続き、ロケテストで盛り上がっている『デモンブライド』を特集です。

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX

なにか

『デモンブライド』でキャラクターグラフィックチーフを担当しました。大変お待たせしておりますが、是非この夏プレイしていただけると幸いです。女性のファンも多いゲームではありますが、私は男性ファンのために女性キャラに力を入れさせていただきました(笑)。

「デモブラ」ができるまで 開発リポートEX

ロケテツアー実施中!

公式ホームページで告知されている通り、現在「デモンブライド全国ツアー クルセイドゼロ」が開催中です!

これを書いている今、開発は「クルセイドゼロ」に向けて調整、デバッグ中。AOUショーバージョンからいろいろ追加しているため、修羅場を迎えています。

大きく変わった部分は、シンプルモードの追加と、乃亜とにいなが使用可能になることです。シンプルモードはコマンド入力無しで必殺技が出せたり、ボタン連続入力だけで連続技が繰り出せるモードです。難しい操作無しで、キャラをかっこよく動かしたい人にオススメです。

乃亜は機動力が高く、リングを設置するなどいろいろできるキャラです。にいなはハサミを使ったアクションと、ザドキエルのかっこよさが特徴的です。

また、クライマックス時専用のクライマックス超必殺技が、全キャラで使用できます。さらに、全キャラに専用のBGMが入っています。対戦中は聞く余裕が無いかもしれませんが、キャラのイメージに合わせたBGMなので必聴です。

「クルセイドゼロ」での意見も参考にし、完成に向けてがんばります!

それではまた次回、エンッゲーーージッ!

『デモンブライド』ディレクター せりざわ

アルカディアという劇場に舞い降りた漆黒覚醒(マッドブラック)ディレクター。トークが苦手でいじられ役になっています。

▲リングで攻撃する乃亜。画面上にリングを設置することができ、そこに射撃攻撃を当てると破裂してさらに弾を射出します。

▼巨大なハサミを武器とするにいな。ハサミを分離させて連続攻撃を繰り出す必殺技もあります。

エクサムの素顔に迫る! ランキングEX

こんにちは! エクサムのひなたです。今回はランチランキング……また食べ物です! チキンカレーは水を使わずに煮込んだ逸品。2位のケバブはピタではなくフランスパンなので、食べごたえ抜群です。1位のトリオンプは、エクサムのお食事会でもお世話になりました。ぴよちゃんライスもオススメですよ♪

エクサム社内 アキハバランチ・ランキング

順位	店
1位	トリオンプセット(カフェ・トリオンプ)
2位	ビーフ・イフティヤール(スターケバブ)
3位	チキンカレー(チキンプレイス秋葉原店)

トリオンプセットはおしゃれ! ケーキは日替わりなので、毎日だって楽しめます★

『デモンブライド』ドラマCD化決定!

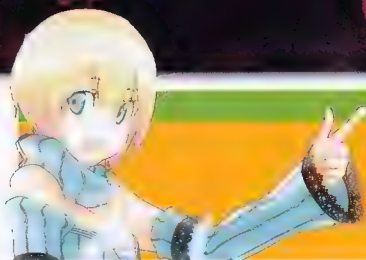
個性的なキャラはもちろん、重厚な世界観やストーリーも魅力の『デモンブライド』が、早くもドラマCD化! 今回はその収録現場でコメントをいただきました。

宮野 真守さん「お気に入りのキャラで何回もプレイしていただいて、さらにドラマCDを聞いていただければ、ストーリーや世界観にもはまっていただけると思います」 **谷山 紀章さん**「零彗をより深く理解することができ、楽しかったです。息抜き的な要素もあるので、そこも楽しんでもらえればと思います」 **伊藤 健太郎さん**「格闘ゲームからこういった分野に来るのは面白いな、と思いました。久遠とミカエルが契約を交わすシーンはすごく好きですね。ミカエルは何てけなげなんだろう、と」 **小野 大輔さん**「"対戦"でしゃべるゲーム中と違い、仲間との会話ができたのが新鮮で楽しかったです」 **能登 麻美子さん**「最後のバトルシーンはすごく臨場感があったので、ぜひ聞いていただきたいです」 **加藤 英美里さん**「キャラとブライドが契約に至るまでのいきさつが描かれていますので、聞いていただけるとうれしいです」

豪華声優陣が集結!!

前列左から久遠役の宮野さん、零彗役の谷山さん、後列左から明日真役の伊藤さん、ミカエル役の能登さん、ルシフェル役の加藤さん、リヒト役の小野さん。この豪華キャストによるドラマCDは7月末発売予定!

EXAMU EXPRESS!

今月もおなじみ兵藤が、関連情報をお届け……ってまた狭い!? 『デモンブライド』の体験イベント「クルセイドゼロ」は、90ページにて詳しく掲載しています。読者プレゼントもいただきましたので、ぜひご確認を。特にグッズセット中のカンペンケースは、秋葉原→メイド姿の紅花など開催地にちなんだイラストが描かれた、大会優勝者のみに贈られる貴重なもの。これは見逃せません!!

[illegible]

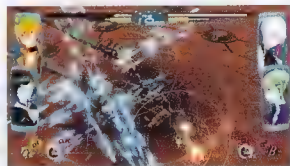
月刊 Grev 通信（ゲッカン グレフツウシン）

[illegible]

[illegible]

これまで本誌の『センコロDUO』紹介ページでは、キャラクターとゲームシステムの話題を中心にお届けしていた。しかし、強力デザイナー陣渾身の「ランダー」も、本作の大きな魅力だ。

本作になじみの薄い人のために解説しておくと、ランダーとは作品内でプレイヤーキャラクターたちが搭乗する外殻式ユニット。それぞれキャラクターの特徴を捉えた個性的なデザインをほどこされており、独特の世界観を構築する重要な要素となっている。

今月は、最初期にデザインされたという、ルカの乗機「アズレウスDMR」と、レーフの愛機「ヴァツマール」の設定画をドドンと公開！　この2機が3Dになって画面内を所狭しと暴れ回る！

アズレウスとヴァツマールが激しいバトルを繰り広げる！　進化した弾幕技にも注目！

前作でのアズレウス搭乗者・カレルは、現時点でまだその行方が明らかになっていない。一体どこにいるのか!?

前作ではカレルの庇護者であったルカ（鳴神ルキノ）。カレルの愛機アズレウスの後継機を駆る彼の想いは、カレルに届くのか？

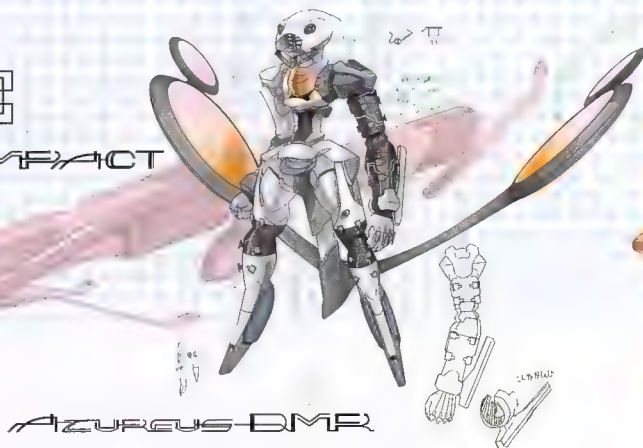
受け継がれる意思と決意、これが新生アズレウスの姿だ！

開発からのコメント

今回のランダーデザインは前作に引き続き、麦谷興一（CHOCO）さんと山本七式さんにやっていただきました（曽我部さん（※1）は前作機体メーカーの監修として参加）！　今回公開のデザイン画二つは、まず最初に取り掛かっていただいたものとなります。ちなみに2機のデザインが完成したのがちょうど1年前（笑）。そんな長丁場の開発もいよいよあと1カ月程度で終了！　の予定です。まだまだやることがたくさんありますが……頑張ります！

（コメント:ディレクターマルヤマ氏）

（※1）……前作、本作のキャラクータデザイン、イラストを担当している曽我部修司氏。

AZUREUS-DMR

●「アズレウス」の後継機でルカの乗る「アズレウスDMR」は、小説『ファイナルシーカー　レスキューウィングス』（小川一水/MF文庫）の挿し絵などで知られる、山本七式氏によるもの。布を巻き付けたかのような左腕のデザインが印象的だ。

●こちらは「ゼノサーガ」シリーズのメカニックデザインなどで有名な、麦谷興一（CHOCO）氏による「ヴァツマール」のデザイン画。レーフの活発そうな雰囲気によく似合った、スタイリッシュなデザインだ。

Xbox360版
『まもるクンは呪われてしまった！』最新情報を公開！

[illegible]

Xbox 360で6月26日に発売予定の『まものろ』。グラフィックのHD対応に加え、フルボイスのストーリーモードの追加や新キャラクター「鬼怒川のわ」の追加など、超パワーアップ予定！　Xbox 360ではおなじみのインターネットランキングモードも当然実装。キャラクターのファンからスコアラーまで、幅広い層が楽しめる内容になっているぞ。

アーケード版では詳しく語られなかった物語の細部や、まもるたちの行く末が分かるストーリーモードに期待！

[illegible]

『まものろ』限定版は豪華BOX仕様！　本作の超絶プレイを収録した攻略DVDと、豪華制作陣が参加した特製サントラCDが付いてくる！

さらに、店頭予約特典は店舗ごとに違う描き下ろしテレカなども付いてくるぞ。テレカの絵柄など、予約特典の詳細については『まものろ』公式サイトをチェックだ！

左は限定版のパッケージ画像。付録攻略DVDの制作は、数々のシューティング攻略DVDをリリースしてきたINHが担当している。

緊急特報 ルキノ＆カレル参戦決定！

なんと「センコロ」から、ルキノ&カレルが参戦することが判明。『まものろ』ワールドでどのような活躍を繰り広げるのか期待しよう！

●『まもるクンは呪われてしまった！』公式サイト
http://www.grev.co.jp/mamonoro/

特集2

今から始める アーケードカードゲーム

新生活が落ち着きを得るこの時期、
新しい事にチャレンジしてみるのはどうでしょうか。
これまでアーケードカードゲームが気にはなっていたけれどやったことがない、
そんなあなたは、
今こそアーケードカードゲームを始めるチャンスです。
各タイトルともカードの数が多く出そろい、たくさんの中からカードを選ぶことができる、
それは稼働直後の状況よりはるかに入門しやすい環境です。
今回の特集では、
「収集」、「思考」、「人との触れ合い」、「その注意点」と、
それぞれでの視点からアーケードカードゲームの魅力をお伝えします。

Index

撮影協力：渋谷ギーゴ（東京）

集カードを集める楽しさ Collecting

アーケードカードゲームに興味を持ってもらうには、面白さを分かってもらうことが一番。その面白さは、カードを集める楽しさ、デッキを作る楽しさ、そしてトレードの楽しさの三つに集約される。
筆者はアーケードカードゲームのほかに格闘ゲームもたしなむが、その間に本質的な垣根は無いと感じる。食わず嫌いはやめて、ぜひ一プレイでもしていただきたい！

「集める」という、本能に訴える面白さ

アーケードカードゲームは、その名の通りカードを使ったゲーム性を特徴としている。シリーズによって異なるが、カード枚数は通常数百枚程度のボリュームがある。必然的に「集める」ことにフォーカスしてプレイを重ねていくことになるが、その楽しさは絶対だ。プレイ後に排出されるのはどんなカードか分からない。ピロー袋を開けて、欲しかったカードをゲットしたときの快感たるや、それまでの苦労を忘れてしまうほどだ。

一度経験すると病みつきになる、心踊るピロー袋の開封の瞬間

カードの入手と希少カードの存在

基本的に1プレイごとに排出される1枚のカード。カード集めはこの繰り返しで進めていく。
数百種類のカード。等分に排出されているかというとそうではない。カードにより排出率が違っていて、出ないものは出ない。ムカつきはするが、出ないカードを引いたときの喜びで清算されてしまうから、不思議なものだ。

『三国志大戦』、『LoV』 など

▲低 レアリティ 高▼

- コモン(C)
- アンコモン(UC)
- ……………………
- レア(R)
- スーパーレア(SR)

排出率の高低は暗黙のうちに決まっているのではなく、カードの等級に準じている。標記タイトルにおいては、左のような等級階層になっている。排出率の高い低いは、「レアリティ」、つまり希少度と表現される。「希少度が高い＝排出率が低い＝貴重」という構図。

『WCCF』、『BBH』 など

▲低 レアリティ 高▼

- ノーマル(白)
- ……………………
- スペシャル(黒)
- レア(キラ)

主にスポーツゲームにおいては、排出率の高低は左図のような等級に準じている。いかにもデラックスな光沢をまとったカードはレア(希少)。希少なカードは持っている人が少ないということであり、同時に希少カードはゲーム内で高い能力を発揮する傾向にあることから、レアカードの需要は高くなり、価値が高くなる傾向にある。

テーマを持った収集の面白さ

数百種類あるカード。たくさんのコレクションを抱えていても、１プレイに使えるカードは限られている。そこに選択の妙が生まれるわけだが、すべてのカードの中から選択できるような状況は、そうそう生まれるものではない。限られた持ちカードでやりくりするのだが、自分の中でテーマを決定して、取捨選択の上後述するトレードなどの手段を駆使してカード収集。そういう制約もまた楽しいものだ。

お気に入りの選手が居て、お気に入りのチームがあれば、やはりそれをすべてそろえたくなるというものだろう。

実用指向かこだわり指向か

自分の中に設けるテーマ。人によっていろいろあるが、実用指向とカード指向の二つに大別できるだろう。対戦ゲームであるアーケードカードゲーム、勝つことにこだわったカード収集があれば、自分の好きなキャラクター、思い入れのあるスポーツ選手、チームにこだわった収集もある。カードの枚数が多いだけに、自分の趣向を反映させやすいのが魅力だ。

帰宅後、強そうなカードを眺め、頭の中で理想的プレイを展開。そんな妄想も楽しい。

コンプリートを目指す

そこにカードがあるならば、すべて収集するまで！ いばらの道ではあるが、アーケードカードゲームの道に踏み入れたものはいつの間にか目指してしまう「コンプリート」。
しかし、単独プレイでコンプリートできるようになっていないのも事実だ。プレイヤーはそんなとき、トレードに走る！ カード交換を繰り返すと、コンプリートは確実に近くなるからだ。

各タイトルそれなりの枚数があるため「完全制覇」の達成感ははかりしれない。

考える楽しさ デッキ、チームを

Thinking

集めたカードでゲームをする前に、集めた中からゲームに投入する数枚をチョイスする「デッキの構築」という手順を踏むことになる。簡単に言えば「カード選び」だが、これが何とも奥の深い世界で、プレイヤーをとりこにする。ちょっと前に「ロバーチャ」という言葉があったが、あれに近い楽しさがある。

集まったカードでデッキ、チーム作り

「デッキ」とは、ゲームシステム制限内で組み合わせた、カードの束のこと。ゲームに参加させることを前提に考えたカードのチョイス、と言い換えられるかもしれない。スポーツゲームの場合は、用語がそのまま「チーム」に置き換えられる。どのカードを起用するか、ということは全幅プレイヤーに任されており、腕の見せどころとなっている。人によっては、強さを絶対の指針として追求するし、人により、そういった理屈抜きで選んでいたりもする。カードは組み合わせ次第で相乗効果を発揮するようになっていることが多く、カード性能、相性の見極めも、デッキ構築においては大きな要素となっている。考えるべきことの多さ、自由度の高さゆえ一朝一夕に適切なデッキ構築ができるようになるものではないが、それは経験が補ってくれる。デッキ構築の悩ましさ、それも面白さの一つだ。

「デッキを考えている時間が一番楽しい」と言われることもあるぐらい奥が深く、面白いのだ。

終わりの無い楽しさ、デッキ構築の流れ

ENDLESS

STEP.1 新規デッキ構築
デッキ構築は、まずデッキ構築から始める。矛盾しているように思うかもしれないが、スターターデッキをそのまま使うことも、立派なデッキ構築だ。

STEP.2 プレイ
デッキが完成したら、とにかくプレイ。プレイ中はカードの動きや効力などに気を配って情報収集につとめる。プレイして初めて見えてくるものがあるからだ。

STEP.3 検証
ゲームが終了したら、結果を振り返る。うまいプレイヤーは、敗北の理由、勝因を分析して次につなげている。他の人のプレイの観察も、検証に役立たせる。

STEP.4 再構築
検証からデッキの改善点を探す。その時々の流行や、対策を講じ、より強力なデッキを構築していく。この繰り返しに、多くのプレイヤーは充実感を感じている。

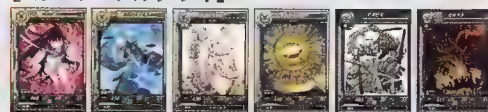
デッキへのこだわり　～『LoV』にハマり過ぎた男より～

Text : age

どうも。アーケードカードゲームにどっぷりはまっているライターのageです。最近頻繁にプレイしているのが『LORD of VERMILION』(以下LoV)ですな。

『LoV』では、最近は神族を使ってるんだけど、もともと少々ひねくれものな上に、変にバランスよくデッキを作るのが好きなため、人とちょっと違った形になることが多いんだよね。

さらに、自他共に認める女キャラ好きであるため、最近は女性キャラの入っていないデッキは組まない場合がほとんど。

そんな感じで今使っているのが、右のデッキ。まぁ、多くの『LoV』プレイヤーが突っ込むことでしょう。「そのガブリエセレスタのとこはペガサスだろう!」と(笑)。いや、雷が少ないのが嫌なんだよね～。それに、人が使うデッキとちょっと違う形にしたいのがひねくれもののめんどくさいところなんだよ。

あと、光属性の強力な武器を持ってるんだけど、女性キャラ成分が足りないのが気に入らないので、あえて武器を撃属性にしてクロにしてるのもこだわりだね。

[LoVサンプルデッキ]

クロ

ガブリエセレスタ

アフロディーテ

ブラフマー

アヌビス

セルケト

人とトレードで触れあう楽しさ

Transaction

ゲームをプレイする以外でカードを集める方法として最も多く活用されるのが「トレード」。欲しいカードを入手することを目的として、お互いのカードを交換することだが、そこにはプレイヤーの間で常識となっているマナーもある。

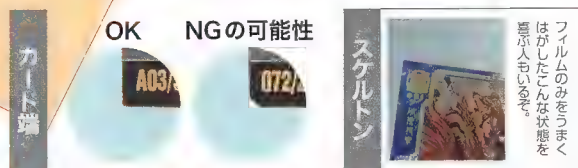
トレードは「空気」

カード収集において、一人での活動は非効率だ。カードゲームの側には常にトレード文化があり、トレーディング行為は空気のように行なわれている。「気が引ける」といった考えの人であっても、収集を始めると、積極的に交渉し始めるようになってしまうのが不思議だ。

ビバトレーディング！　編集部でも欲望渦巻くトレーディングが日々行なわれている。

カードの状態が問われる！

プレイヤーには、コレクター的な気質を持った人が多いため、トレーディングでは品質が問われることが多い。品質維持も重要課題だ。

フィルムのみをうまくはがしたこんな状態を喜ぶ人もいるぞ。

トレードは等価交換が原則

トレーディングは、等価交換が基本原則だ。右図のように価値がつり合うもの同士で交換が成立する。価値は、カードに設定されているレアリティを基準として判断されるが、そのときの市場動向に応じて変動する部分もある。これを「レート」と呼ぶが、トレードにおいてはその把握が必要となってくる。得てして無知は自らの不利益につながってくるからだ。トレードの手段には、次項に挙げるものがある。

例）

こんな特殊なトレードも

「異種タイトルトレード」に関して

ちょっと異色な例だが、違うゲームのカードの間でも、トレードは行なわれている。複数タイトル掛け持ちしている相手が必要であるため、それほど活発にされているわけではないが。異種タイトルトレードにおいても等価交換の原則は同じだが、必要な知識はグッと多くなる。

トレードにはさまざまな経路がある

直接手渡し

トレードで最も多用される手段。対面することで、カードの状態の確認がその場でできるし、交渉次第で思いもよらぬトレードが成立することもある。ゲームセンターでよく見かける光景だ。

お互い納得いくトレードができる可能性が高い。

店舗を介在させる

ゲームセンターがトレード促進環境を提供していることは多い。設置されているトレーディングボードや、代理の展示ケースなどを使うことでトレーディングができる。お店の仲介で、安心できる。

施設があるお店であれば、店員に話し掛けることで利用できる。

郵送トレード

Web上にトレード情報を交換するBBSがある。そこを介してトレードを成立させた場合に使われる手段。離れた場所の相手とトレードできるのがメリット。カードはしっかり保護して送るのが常識となっている。

サービス名	備考
普通郵便	送料が安いというメリットで、トレーディングによく使われる。
クロネコメール便	配達物の状況確認ができるので、不運を避けたい場合に使われる。
その他宅配便	少々高いが保険がかかっているので、レアカードの発送に向いている。

番外編

○リサイクルボックス

お店によっては、不要なカードを入れる「リサイクルボックス」が置いてある場合も。これを活用して、初心者がデッキ強化を図る光景は、見慣れたものとなっている。

○いざとなったらショップ!?

人とのコミュニケーションの機会を与えてくれるトレード本来の楽しみを見失いたくないが、トレードの元手が無いという場合に、カードショップが利用されることもある。

こんなところに気を付けよう Notes

少しはアーケードカードゲームをプレイしてみようか、と心を動かしていただけただろうか？　続く章では現在稼動中のタイトルをおすすめ文と共に紹介している。ぜひ、その中から一つでもプレイしていただきたいものだが、この世界に足を踏み込む前に注意を促したいことがある。トレードに関することだが、嫌な思いをして面白さを見失わないためにも、ご一読をお願いしたい。

レートの把握で万事OK

「事件は現場で起きている」という青島刑事の言葉があるが、アーケードカードゲームにおいて、トラブルの多くはトレード中に起きている！　それもこれも、レートの把握が成否を分けている。前述のようにカードのレアリティだけで決まらない部分がある。例えば、イラストが人気のものは価値が高くなり、レアリティが逆転することすらある。女性キャラクターのカードもまた価値が高騰しやすい。こうじた事情に通じていないと、トレードを持ちかけたときに「鮫トレ（※用語集参照）では……？」と硬直した空気が流れてしまうことがあるのだ。お互い気持ちよくトレードするために、少々手間はかかってもレートをある程度調べておくのが常識となっている。レートに捕われないトレードが成立することもある。そこはプレイヤーの手腕と人望にかかっている！

プレイヤーの多くは、掲示板やショップなどで事前にレートをチェックして、余計なトラブルを回避している。

プレイ中話し掛けるのは御法度

プレイ時間は得てして長い。トレードしたい人のプレイが終わるのを待つような状況はよくある。プレイが終わった途端、他の人が先に話しかけてしまった、ということが重なると、プレイ中に声をかけたくなってしまう。しかし、それは迷惑だからやめるべし！

プレイ中に話し掛けてもろくなことにならない。大会中などはもってのほかだ。

感謝の気持ちを忘れない

お互い合意の上のトレードとはいえ、相手には感謝の気持ちを表すのが礼儀。「ありがとうございます」の一言があるだけで気持ちよくトレードを終えることができる。プレイヤー間との交流が深いジャンルであるがゆえに、社会の一員としてのふるまいが求められる。

ちょっとした行動や一言でも、印象は大きく変わってくる。握手はやり過ぎかも。

カード体験記　～アーケードカードゲームを通じて得られた経験～

新たな交友
（三国志大戦ライター ageの場合）

やっぱり、長くカードゲームをやっているとトレードで知り合った人と仲良くなって、今でも交遊関係が続いている知人ができるんだよね。基本的に同じゲームが好きな人同士だから、話が合うことも多いのがいいね。

あと、これは聞いた話だけど、特定のスポーツなんかのゲームやってると、やっぱり実際の選手やチームの話ですごく盛り上がることもあるみたいだね。トレードした後に食事しながらずっと雑談してた、なんて話も聞いたことがある。まぁ、毎度毎度ってことは無いだろうけど、同じ趣味の仲間である可能性は高いから、ゲームを通じて交友関係が広がっていくのはゲーセンならではだよね。

全国に広がるプレイヤーの輪
（LoVライター ノイの場合）

アーケードカードゲームの多くはオンライン対戦方式のため、ほかのゲームではなかなか交流が難しい遠方のプレイヤーと交流できるのがだいご味の一つ。そうして交流を広げることで、全国どこに行っても知り合いが居るという素敵な状況も生まれます。ゲームで一度マッチングした人たちとは、初対面でもなじむのが格段に早いですね。また知り合ったプレイヤーの中にはプライベートな仲や、社会的な関係にまで発展する人も。僕がこうしてコラムを書いていられるのも、カードゲームならではの人間関係によるものが大きいです。僕にとってカードゲームは、大きく自分の世界を広げてくれたものだと思っています。

たまにはこんなことも……

あまりにも失礼？

めったに無いようなケースなんだけど、トレードを申し込んできておいて待ち合わせの時間に大幅に遅刻、揚げ句の果てに一言もしゃべらずにカードだけ出し、カードを受け取ったらそのまま撤収、なんて人も居たんだよ。

正直あんまり気分が良い話じゃないよね。人見知りが激しくても、やっぱりあいさつくらいはしてほしいよね。

（ある編集者の証言）

担当者オススメタイトル厳選で、
キミ好みのゲームがひと目で分かる!

最新カードゲーム事情

導入部では、カードゲームの魅力についてある程度理解してもらえたと思う。ここからは、実際にプレイ可能なゲームを独断でオススメしてみたい。

カードゲーム、今から始めるならどれ!?

担当編集者&ライターが思い入れ満載で語る!

これまでのページで、カードゲームの楽しみ方や魅力などについて説明してきた。しかし、百聞は一見にしかずという言葉もある通り、実際に触ってもらうのが一番手っ取り早い。

そこで、ここでは「各カードゲーム担当者が、友達に自分の担当ゲームをオススメする感覚」で概要やタイトルごとの魅力、オススメテキストを書いていくぞ。ありきたりな紹介文よりも、思い入れタップリ&主観バリバリの文章は多いが、その分担当者の熱意を感じてもらえれば幸いだ。

もしかすると、ここで運命のゲームに出会えるかもしれない……!?　ぜひご一読あれ!!

これから始めるメリットは!?

さて、この時期にカードゲームを全面的にオススメしているのには理由がある。

一つはジャンルが成長期を過ぎて環境·プレイヤーともに熟成されてきたこと。ブームまっただ中の熱狂感は薄れてきているものの、その分お店の営業形態やサービス、ゲームを取り巻くプレイヤーのマナーなどは整備されている。これは、予備知識の少ない入門プレイヤーにとってプラス要素だ。

もう一つがプレイのしやすさ。現在ではよほどの人気タイトルを除けば、(地域にもよるが)いつ行っても○時間待ち、などということはほぼ無い。これから始めることの意義は、意外と大きいのだ。

丸分かりチャートの見方

コメント欄には、担当者が独断で作成したチャートが付いている。見方は以下の通りだ。
- **カード重要度:** プレイの際、カード資産が重要かどうかを表す。少し遊ぶだけならスターターパックでも十分、などの場合は低い数値だ。
- **プレイ時間:** 1プレイにかかる時間。数値が低ければサラっと遊べるし、数値が高ければガッツリと長時間楽しむことができる。
- **やり込み度:** 普通に一通り楽しんだ後、さらなるやり込み要素があるかどうか。
- **ハンドスキル:** 手先の器用さが必要かどうか。アクション性が高ければ、数値も高くなる。
- **レア入手難度:** 担当独断で希少度の高いカードの入手難度を評価(高い=入手しづらい)。
- **ユニーク項目:** タイトルごとの独自項目だ。

多彩な使い魔を操り勝利を目指せ!

LORD of VERMILION 煉獄からの誘い

(スクウェア・エニックス)

LORD of VERMILION 煉獄からの誘い の概要&魅力

Text:age

『LORD of VERMILION』は、どちらかといえばカード操作の重要度が高いゲームである。しかし、基本的なシステムの一つとして、「攻撃属性」と「弱点属性」というものがある。相手の弱点属性を突いて攻撃すれば、より大きなダメージを与えられるというものである。相手の弱点属性を突ける使い魔を駆使すれば、多少のハンドスキル差であれば覆すことができるというわけだ。

また、戦闘がすべてではなく、相手のスキを突いてアルカナストーンを制圧することで、戦闘をほとんどせずにリードを奪うこともできる。

このように、戦闘を重視したゲーム性ながらも、ハンドスキルにとらわれないプレイができるのは非常に面白い点といえるだろう。

また、本作のポイントとして「運が絡む要素が少ない」という点が挙げられる。それが勝敗に絡むことがほとんど無いため、純粋にスキルと戦術、そしてやり込みとデッキの相性で、相手との勝負を楽しむことができるのだ。

カードに関しては、ゲストキャラクターにも注目してほしい。ほかのゲームなどから参戦しているキャラクターが多数存在するため、原作を知っているファンにはたまらないはず!

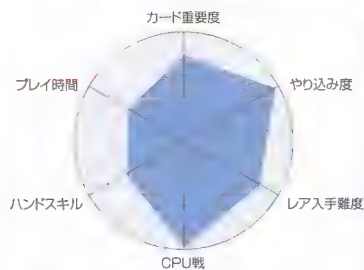
▶特殊技使用時のカットインには格好いいものが多く、ゲームを盛り上げてくれる。

◀原作をよく知っている人には、なじみの深い特殊技を使ってくれるぞ。

オススメ!コメント

担当編集:しもでん

ダークファンタジーの世界観にRPG要素が盛り込まれた対戦型TCG。カード性能以外に、種族や攻撃属性の相性、装備品などを把握した上で考えるデッキ作りが面白い。しかし、そのデッキを活かす戦略眼とプレイ中の状況判断ができるまで対人戦は苦戦するだろう。まずはCPU戦で練習だ。

丸分かり! チャート

まずは重厚な内容のCPU戦を楽しみつつカード集めを始めてみてはいかが?　魅力的なゲストカードも用意され、思わずコンプしたくなる。対人戦はルールを把握してからでも遅くない。

監督となり、好きな選手を率いて優勝を目指せ！

ベースボールヒーローズ2008　制覇

(KONAMI)

オススメ！コメント

担当編集：らぶりーしげお

アーケードTCGの中でもハンドスキルをほとんど必要とせず、じっくりと駆け引きを楽しむことができる。野球が好きでじっくり遊びたいのならばオススメだ。また、カードを持っていれば好きな選手を成長させられる楽しみもある。野球ファンなら一度はプレイしてほしい。

ベースボールヒーローズ2008　制覇　の概要＆魅力

Text:マンモス丸谷

WBCで日本が優勝し、さらなる盛り上がりをみせている日本プロ野球。そのプロ野球を題材としたカードゲームの最新バージョンが『BASEBALL HEROES 2008 制覇』だ。4月末にバージョンアップし、約190枚のカードが追加されており、盛り上がっているぞ。今回のバージョンの目玉の一つが、"FUTURE STAR"という新たなカテゴリーのレアカードだ。球団の将来を背負って立つ活躍を期待される若手選手が選出され、大きく能力を伸ばしてカード化されているぞ。

これだけ盛り上がりを見せている『BBH』を新たにプレイするのは……、と敬遠してしまっているそこのアナタ！　『BBH』はほかのカードゲームと違って熟練の腕や「レアカード」が無くても遊べるんです!!　e-AMUSEMENT PASSを購入してプレイ料金を投入、好きなチームを選択するだけでプレイが可能。またじっくり育成を楽しみたい人は、好きな選手のカードを集めて自分だけのオリジナルチームを作り、育成することもできるのだ！

プロ野球が好きなら『BBH』をプレイしてみることを強くオススメしたい。『BBH』の魅力に取りつかれてしまうこと間違い無しだ。

野球好きなら、すぐに操作なども理解できる。シンプルだが奥が深く、だれでも楽しめるのだ。

丸分かり！　チャート

最初に選んだチーム所属選手がそろっているので、カードが無ければ好きなチームでプレイできないということはないが、成長させたい選手のカードは事前に手に入れておくとベスト。

三国志の壮大な物語と兵法の面白さが、だれでも楽しめる！

三国志大戦３ 蒼天の龍脈

(SEGA)

オススメ！コメント

担当ライター：ちくわ

操作の明快さとレスポンスのよさで、心地よく遊べます！　ルールは分かりやすく、練習用の一人用モードが面白い上に「三国志」の勉強にもなるので、これから始めるという人や、原作の「三国志」を知らない人でも安心して楽しめますよ。

三国志大戦３ 蒼天の龍脈　の概要＆魅力

Text:カイゼルちくわ

古くから各種小説やマンガ、映像作品などで世界的に高い人気を誇る「三国志」。その魅力的な登場人物たちをカードにし、戦場でさも軍師になったかのように思うがままに戦わせることができるゲームが、この『三国志大戦』シリーズだ。

軍を動かす、と聞くと難解なコマンドを駆使する戦略シミュレーションゲームを想像しがちだが、本作では戦場を模した盤面上で武将のカードを移動させるだけで、その武将が実際のゲーム内でもその通りに動いてくれる。武将は敵武将と接触すると自動的に戦闘を開始し、敗れると一定時間待たないと再出撃できなくなるのだが、武将が倒れてもそれ自体は勝敗に一切影響せず、城の耐久力を削り合いをし、対戦終了時の城の耐久力の残量で勝敗が決定するシステムが本作の特徴。

カード資産が無い初心者でも十分に戦える上、城を攻めるための柔軟な思考と戦略が、カードを動かす直観的な操作だけで実現できるのだ。

また、『三国志』をベースにした世界観そのものも本作の大きな魅力。それを存分に味わえる一人用のストーリーモード「英傑伝」や、物語の中で確立した魅力を持っている登場人物たちに、数多くの有名イラストレーターによって新たな命が吹き込まれた武将カードなど、世界観がより広がるギミックが満載だ。「三国志」を知らない人にも、分かりやすい入門用作品としてオススメできる。

各武将は6種類の兵種による相性や特殊な技を持つ。カードの戦力数値は指針に過ぎない。采配が勝敗を決める！

丸分かり！　チャート

カード重要度　やり込み度　レア入手難度　「三国志」度　ハンドスキル　プレイ時間

カードの性能バランスが徹底調整されており、資産が優劣にあまり影響しない点が初心者にやさしい。長寿タイトルであるためプレイ人口が多く、トレードなどでカードを入手しやすい。

操作は簡単だが奥深い戦術がウリ！

悠久の車輪～ Eternal Wheel ～

（タイトー・スクウェア・エニックス）

オススメ！コメント

担当ライター：age

どちらかといえばそれほど器用じゃない自分でも、戦場全体を見渡し、状況に応じたユニット操作をすれば勝つことができるのは、ハンドスキル重視のゲームに比べるとうれしい点。あと、最近のカードゲームの中では女性キャラクターが多いのが個人的には○（笑）。

悠久の車輪～ Eternal Wheel ～の概要＆魅力

Text:age

「悠久の車輪」は、一見してほかのゲームに比べるとややゆっくりとしたゲームと見られがちである。だが、実のところその対戦時間のほとんどは、ユニットを操作していない時間というものが無いため非常に展開が早い。常に戦況が変化するため、決して見た目通りのゆっくりとしたゲームではないのだ。

しかし、いわゆる「ハンドスキル」といったものが必要な部分が少なく（一部のカードでは頼ることも）、状況に応じたカード操作だけで戦いを進めることができる。「最近のゲームは操作が複雑でちょっと……」といった人でも十分楽しむことができるぞ。

戦術においては、基本的には攻めた側が有利なのも珍しい点。本作は、魔法陣を広げ、召喚獣を召喚することで敵にダメージを与える。魔方陣を敷くためには、味方ユニットを操作してエレメンタルと呼ばれるオブジェクトを設置しなければならないのだが、広く魔法陣を敷くためには当然相手陣地に攻め込まなければならない。そのため、積極的に攻め上がることが勝利につながる。

もう一つ面白い点として、逆転性の高さが挙げられる。自身のHPが少なくなると、召喚獣がより強くなるので、どんなに差が付いていても逆転できる可能性がある。最後まで勝負を捨てなくていいのだ。

相手陣地に果敢に攻め込み、魔法陣を広げて勝利をもぎ取るのだ！

丸分かり！チャート

カード重要度 / やり込み度 / レア入手難度 / メイ度 / ハンドスキル / プレイ時間

ハンドスキルの重要度が低く、レアリティの低いカードだけでも十分な勝負ができる。やり込めば、サイドデッキ（対戦ごとに入れ替えられるカード）も使えるようになるぞ。

鞄の中に自分のサッカークラブを持ち歩け！

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2007-2008

（SEGA）

オススメ！コメント

担当編集：がもう

サッカー好きでこのゲームをプレイしないのはもったいない！ 好きなクラブを率いたり、好きな選手を中心にチームを作ったりと自由度が高い。しかも、このゲームにはカードの使用停止が無いため、シリーズ累計2,000枚以上のカードから選手のチョイスが可能。すごいよね。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2007-2008 の概要＆魅力

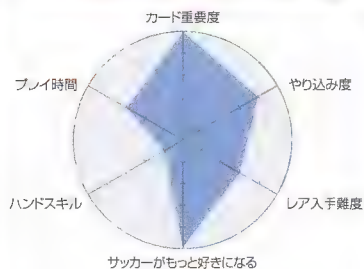
Text:たてしゅ

ヨーロッパと南米の人気チームに所属する、ロナウド、メッシ、カカ、ジェラードといったおなじみの有名選手たちがカードで登場。プレイヤーはクラブチームの監督となって、采配をふるいながら勝利を目指すサッカーゲームだ。

操作はいたって簡単。試合中はサイド攻撃やカウンターなどの戦術指示ボタンに従って、すべての選手がAIによって自動的に動いてくれるので、パスをするときでさえボタンの操作は一切不要。シュートボタン、およびゴールキーパーの移動ボタンを押すとき以外は反射神経を全く必要としないので、アクションゲームが苦手な人でも安心してプレイすることができる。フォーメーションの変更や選手交代をしたいときには、カードを並べ替えるだけでいつでも実行することが可能だ。

そして特筆すべきは、稼働を開始してから今までに登場した約2000種類ものカードが、現在もすべて使えること（正式発売前のロケテストバージョンも使用可能!）。たとえバージョンが変わって排出を終了したカードであっても、起用法次第では思わぬ大活躍することもしばしばなので、新旧のカードを組み合わせながら攻略法を探るのも、『WCCF』の大きな楽しみの一つなのである。

現バージョンでは約380種類ものカードが登場。既に引退した選手のレアカードも存在する。

丸分かり！チャート

絶えずカードを動かす必要が無いため、比較的高齢のプレイヤーでも難なく遊ぶことが可能。元々サッカーが好きな人間なら、WCCFをプレイすればさらにサッカーが好きになるハズ。

TCGをアクションへ昇華した意欲作

アクエリアンエイジ　オルタナティブ

（タイトー）

オススメ！コメント

担当ライター：伊勢猫

アーケードTCGとしては、業界屈指の忙しさを体験できるアクション対戦型TCG。本格的な全国対戦を楽しむには、かなりの下準備が必要といえる。とはいえ、アバターカスタマイズや専用ルールありのCPU戦など、対人戦と違ったアプローチの遊び方も十分に可能だ。

アクエリアンエイジ　オルタナティブ　の概要＆魅力

Text:伊勢猫

10周年を迎えた国産TCGの人気シリーズ『アクエリアンエイジ』とのコラボレーションにより、業界内外から注目を集めた『アクエリアンエイジ　オルタナティブ（通称、AAA）』。

その大きな魅力といえば、本家を踏襲した世界観と多彩なキャラクターは、外せない要素の一つ。だが、美少女（＋美少年）といったカードイラストのモチーフゆえに、プレイヤーの賛否が大きく分かれたことも記憶に新しい。

肝心なゲーム性においては、戦略型の本家に対しアクション性に重点を置いたゲームシステムを採用。感覚的に親しみやすい"鬼ごっこ"をベースとして、ボタンによるダッシュ移動や「カードを裏返す」ことで、ゲーム展開の早い高速バトルを楽しめる。このほかシングルのストーリーモードには、単なる疑似対戦プレイにとどまらないギミックが多数存在。専用ルールが適用される対ボス戦など、詰め将棋的な感覚のゲーム性を味わえる。

また、着せ替え可能なアバターのカスタマイズやチーム作成、リプレイ動画の配信など、ネットワークを生かしたコンテンツも充実。残念ながら携帯コンテンツは既に終了したが、PCコンテンツの「My Room」サービスは現在でも継続されている。

▶既存作品の多くが一発勝負の中、二本先取制の導入など、評価されるポイントは多い。

◀ストーリーモード連動のアイテムや各種カスタマイズなど、個性を出せる要素がうれしい。

丸分かり！チャート

新規参入での対戦プレイは、かなり敷居が高い感じ。半面、コレクション性の高いやり込み要素も多い。スターターだと使用カード枚数を下回るので、事前に入手しておくのが吉。

エースたちと宇宙世紀を駆け抜けろ！

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-

（バンダイナムコゲームス）

オススメ！コメント

担当編集：しもでん

いわずと知れた、ガンダムの世界観を舞台にした対戦型TCG。自分の階級が低い初期段階は、カードを持っていても総コストに阻まれて、思うようなデッキは運用できないもどかしさもある。地道にやり込んで、准将を目指すといいことが……。

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突- の概要＆魅力

Text:age

本作の最大の魅力といえば、やはり「機動戦士ガンダム」シリーズのキャラクターとメカを自由に操れる点にあるだろう。「アムロ・レイ」や「シャア・アズナブル」を自由に操作して戦場を駆けるのは、シリーズのファンにはたまらない。逆に、原作にとらわれない「if」を実現できるのも面白い。例えば、「アムロ・レイとコウ・ウラキが同じ部隊で出撃したら……」とか、「シャア・アズナブルがノイエ・ジールに乗ったらどうなるのか？」などといった、原作ではあり得ないシチュエーションを楽しむことができる。

多彩なウェポンカードやカスタマイズカードによる、メカの調整も面白い点といえる。「ガンダム」にあえて射撃用の武器を持たせず、格闘用の武器のみで戦いを挑んだり、遠距離用のユニットのみでそろえたりと、独特の戦術に合わせたメカの調整を施すことができるのだ。

実際の対戦においては、攻撃、機動、防御がそれぞれ三すくみの関係になっているため、比較的シンプルで分かりやすい。しかし、防御時にも強い武器や、格闘専用の武器といったものが存在し、三すくみを利用しつつも、それらの武器を駆使して敵機にダメージを与えることで、それにとらわれないプレイが可能なのだ。

ガンダムといえば「アムロ・レイ」と「シャア・アズナブル」！　この二人の対決は本作でも続く！　それぞれ「アレックス」と「パーフェクト・ジオング」に乗せて、歴史の「if」を再現してみる？

丸分かり！チャート

最低限、使いたいMSかパイロットカードが無いとプレイに身が入らないので、先に入手してから触るのが吉。CPU戦では、思わずニヤリとする編成とまれに遭遇する演出が小憎い。

アクション+カード+ネットによる意欲作

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム

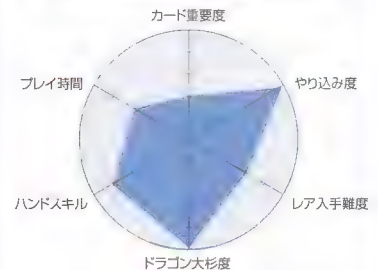
(SEGA)

オススメ!コメント

担当編集:イタキョ〜

記事中で扱っているほかのタイトルとは少々毛色が違い、ゲームはアクション主体。とはいえ序〜中盤は簡単なダンジョンが多く、手軽に本格的ネット協力RPGが楽しめる。「eアイテム」と呼ばれる電子アイテム集めが超楽しく、同じダンジョンに潜り続けてしまう魔力がある!

丸分かり! チャート

カード重要度
やり込み度
レア入手難度
ドラゴン大杉度
ハンドスキル
プレイ時間

つまみ食い程度なら、プレイ時間・やり込みは不要。ぶっちゃけデッキもスターターがあれば十分!? ボスはドラゴンばっかりだが(笑)、その分バリエーションが豊富なのだ!!

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム の概要&魅力

Text:伊勢猫

対戦プレイが隆盛を極めるアーケードTCGにおいて、最大4名のプレイヤーによる"協力プレイ"を前面に押し出したセガの意欲作。既存タイトルの多くがカードを主体としたゲーム性なのに対して、タッチパネル+専用コンパネによるアクション要素を豊富に取り入れたRPGシリーズでもある。

各プレイヤーは4系統の種族&職業からいずれかを選択し、自分好みの冒険者となるキャラクターを作成&育成。広大なダンジョン内部を協力しながら探索して、最深部で待ち受けるボス討伐を目指す。

カードには、多彩なスキルやアイテムなどが存在。最大35枚で構成可能なデッキの内訳は、「同じ種類のカードを積む」ことで強化可能なスキル+回復系アイテムが主体。武器や防具などの装備品は、ゲーム内で入手可能な「eアイテム」を鍛えて使用するのが標準的なプレイスタイルだ。

2004年の稼働以降、拡張され続けてきたぼう大なゲームシステムは、ICカード1枚では遊び尽くせないほどの圧倒的ボリュームを誇る。そんな冒険を手助けするのが、携帯&PC連動コンテンツの「D.NET」。筐体と連動したミニゲームやクエスト配信などに加え、不要なeアイテムを取引所やオークションに出品可能。ゲーム内通貨のGOLDを稼げば、新米冒険者でも充実した装備品をそろえられる。

協力プレイのみならず、操作練習を兼ねたシナリオモードも充実。時間とともに減少するエナジーが切れるとゲームオーバーだ。

日本競馬史上、最強の馬はコイツだっ!

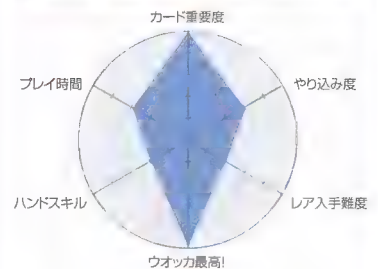
ホースライダーズ

(KONAMI)

オススメ!コメント

担当ライター:ケンちゃん

ほかの競馬ゲームではプレイヤーの立場が「馬主」に近いが、本作は毛色が違うのでかなり楽しめる。トレーディングカード以外にレース、競走馬の育成部分のゲーム性も◎。やっぱり、好きな競走馬のカードを引いたときの快感は"ヤバイ"。早くウオッカが出て来い!

丸分かり! チャート

好きな馬を操ってこそ、という部分があるので、カードが最も重要なポイント。カードを使用した競走馬の操作はお手軽なので、初心者の方にも始めやすいのが◎。

ホースライダーズ の概要&魅力

Text:ケンちゃん

「史上最強馬は何?」という疑問は、競馬ファンの間でもよく議論になる話題。走破タイム、時代、相手関係など擬似的に比較はできるものの、実際に同じレースで走ったわけではないので、確実な答えはどうやっても見付からない。『ホースライダーズ』は、この競馬ファンの命題ともいえる問いに、自分で答えを出すにはもってこいのタイトル。

いつも最強馬論争で言い争っている競馬仲間に、自分のオススメ最強馬の強さを本作で見せ付ければ、画面を指さして「ほらね!」と言うだけで済むわけ。ま、実際にはそんなに簡単にいかないが。

また本作は唯一、競走馬のトレーディングカード+レースが融合したゲーム。自分の好きな競走馬のカードを集めるだけでも大満足。ディープインパクト、シンボリルドルフ、ナリタブライアンなど、過去のクラシック三冠馬を複数頭、自分の厩舎に入れるなど、テーマを持ってプレイするのも楽しいかと。

さらに、続編である『ホースライダーズ2』が稼働予定なので、今のうちに予習的に『1』をプレイして、本番に臨んではいかが?

◀とらえどころがない馬ですが、やっぱり強い。ヴィクトリアマイルは痛快の一言。

▶最近の競馬を語る上で、外せない最強馬。あと何年この馬が比較対照に出てくるのか……。

時代を切り開いた“開拓者”精神！

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦

(SEGA)

オススメ！コメント

担当編集：イタキョ〜

フリーIN&フリーOUTという「ほかの人のプレイ状況を問わず、いつでも参加できる」斬新なプレイ方式が特徴。カードの図柄は個性的なものが多く、ながめているだけで楽しい。重要なコモンカードが多数あるので、資産がそろわなくても遊べる。ライト層にオススメ！

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 の概要&魅力

Text:伊勢猫

アーケードTCGの先駆けとして、プレイヤーから高い支持を集めた記念碑的作品。

王道ファンタジーを踏襲した世界観に加え、魅力的なプレイヤーキャラと多彩な召喚モンスターの対戦バトルには、アーケード初心者から店舗常連まで、数多くの人々が魅了された。その最大の特徴は、対戦型TCGとボードゲームをミックスしたゲーム性。最大四人までの対戦プレイが可能。勝利者のみが勝ち抜けとなる“フリー IN&フリー OUT”の採用によって、オフラインながら円滑な多人数プレイを楽しめる。プレイヤーは魔導アカデミーの生徒となり、30枚構成のデッキを組んで、一つしか無いアヴァロンの鍵を奪い合う。スタート直後のプレイヤーは「チェイサー」となって、戦闘要員兼、移動手段のモンスターカードを駆使して鍵の所有者「ホルダー」を追跡。戦闘に勝利して鍵を奪い、自分がホルダーの間に祠マスを3回巡れば上がりとなる。

2003年3月のVER1.0稼働から足かけ3年にわたるVer.アップ&カード追加を経て、シリーズ累計306種類にも及ぶカードが誕生。対戦ツールであると同時に、優れたコミュニケーションツールとして、惜しまれつつも2005年8月の「VER.2.50」でシリーズは終了。現在はオリジナルスタッフ監修の元、PC版の『ONLINE』が2009年中の稼働を目指し鋭意制作されている。

画面を触る直感的なタッチパネル操作で、ホルダー&チェイサーターン制という交互にターンが切り替わるゲーム進行。ターン経過or戦闘でライフが減る。

丸分かり！チャート

“カード使用のアーケードゲーム”という点では『WCCF』に次ぐが、数々の革新的要素・システムが秀逸。現在でもかろうじて稼働しているので、見かけたらぜひ一度触ってほしい!!

カードゲーム担当編集者による 俺ならココをオススメしたい！

出席者

しもでん 『アヴァロンの鍵』や『LoV』などを担当。元々『マジック ザ･ギャザリング』もプレイしており、カードゲームには少々コダワリあり。

イタキョ〜 元々趣味でNBAカードなどを収集していた。『アヴァコンの鍵』、『QoD』を担当。要は『Diablo』や『MH』的ゲームが大好き。

がもう スポーツ雑食なだけに、カードゲームはもっぱらスポゲー重視。担当タイトルは『WCCF』だがプロ野球etc.も好き。

カードゲームの楽しみ方

イタキョ〜 じゃあ、ここでは各人のカードゲームの楽しみ方について語ろうか。俺は元来コレクターだったから、単純にカード集めが楽しいね。

しもでん う〜ん、家でカードとにらめっこしながら、デッキを妄想するのが楽しいかな〜？

がもう 自分はスポーツカードゲームでお気に入りの選手を動かして、活躍できたときが最高ですね。

イタキョ〜 ほかに何か楽しみ方ってある？ 例えば、俺が『クエスト オブ D』を好きな理由って、気軽に知らない人と協力プレイできることなんだわ。しかもボイスチャットとか無い分、かえって後くされが無くサッと遊んでパッと止められる。

しもでん 俺は対戦でアツくなってゆで上がるのも結構好きだけどね（笑）。あ、『アヴァロンの鍵』みたいなアットホームさはいいな。暖かみがある（笑）。

がもう 自分も対戦派っすね〜。というか、スポーツゲームは対戦しか無いですけどね（笑）。ひいきの選手を使いこなして勝つと大興奮しますよ。

まずはコインいっこ入れる勇気！

イタキョ〜 で、まぁここまでの記事では散々カードゲームをプッシュしてみたんだけど、やっぱり最初の一歩ってのは踏み出しにくいと思うんだ。

しもでん まあな、俺も経験あるよ。カードゲームって結構並んでいたりするし、始めたばかりの自分の恥ずかしいプレイが、後ろのみんなに見られているんじゃないかと（笑）。ドキドキしてたな。

がもう ん〜、でもそれって、対戦格闘しかり音ゲーしかり、割と何にでも言えるんじゃないですかね？

イタキョ〜 ……そういやそうだな。

しもでん あと思ったのは、カードゲームプレイヤーは結構初心者を大事にしてくれる。ネット掲示板でもそうだし、カードゲームを始めたころは、結構上級者っぽい人に話しかけられたりもした。

イタキョ〜 俺も『クエスト オブ D』やっていて、普段からギルド協力プレイで遊んでいた人と、初対面でいきなり打ち解けられたよ（笑）。「いつもいつも回復スイマセン」みたいな（笑）。

がもう 独力でカードをそろえるのは大変ですけど、トレードを持ちかけられることもありますからね。

イタキョ〜 だぁね。ここまで読んでくれた人に言いたいのは、まずはワンコイン……だと楽しさが分からないかもしれないから、5プレイくらいお試しで触ってみてほしいね。この記事で紹介した中から、興味を持ったゲームだけでもいいんで。

しもでん そのゲームをやったことがある友達が居るなら、ぜひ一緒にゲーセンへ来てもらうべき。困ったことにはその場で答えてもらえるからな。

がもう あとは、アルカディアカードゲームコンプリートのバックナンバーを買ってみるとか（笑）。

カードゲームを触って「これなら楽しめそうだ」と思ったら、大会や各種イベントをのぞいてみるのもオススメ。同好の士が集まっているぞ。

ひとこと言わせて！ つい昨日NBAプレイオフでボストン敗戦の報を聞いてプセルスなイタキョ〜だ。文中でも触れているけど、カードゲームって人同士の出会いやつながりが多いことが特徴だと思う（無論、格ゲーでもあるけど）。隣に座った外人に話しかけられたり（笑）、高校時代の部活の後輩が『QoD』やりに来ているのにバッタリ会ったり。ロケテに並んだら昔ウチでライターやってた人が前に居たりとか。なんか、そういうのが俺は印象深いんだよね〜。

大人のための キッズカード入門

Introduction to Kids Cards for Adults

「やるゲームがない」、「忙しい」といった理由でゲーセンから足が遠ざかっているみなさん、あきらめるのはまだ早い！　キッズカードゲームでアーケードの新しい楽しみを見つけましょう。

夜19時ごろのキッズカードコーナー風景
撮影協力：渋谷ギーゴ（東京）

なぜ今キッズカードなのか？

シンプルなルール 1プレイで得られる満足感

5、6歳ぐらいの子どもが理解して遊べるように作ってあるので、ルールはシンプル。ゲーム固有のシステムも使用時には画面に表示されるので覚える必要がない。CPUが操る敵がそれほど強くないのも魅力。シンプルなゲーム性、ほどよい強さの相手なので仕事疲れや寝不足など、集中力が下がっている状態でも楽しく遊べるはずだ。

意外と低予算で遊べる

キッズカードゲームのほとんどは100円でカード1枚+ゲーム1プレイという料金体系。そのため一般的なアーケードカードゲームと比べると、手軽な資金でプレイできる。ゲーム中で使うカードも2枚前後が主流。多くて6枚ほどなので、いわゆるデッキ構築にそれほど資産が必要ない。メインでやり込むゲームの息抜きにいかが?

“キッズカード”といいつつ 大人もターゲット

子ども向けのはずなのに、どう考えても大人にしか分からない小ネタ、システムが隠されている作品が多いのもキッズカードゲームの特徴。製作スタッフが仕込んだネタを見つけ出し、ニヤニヤできるのは大人の特権。昭和を知る人間だからこそ味わうことができる楽しみ方が、キッズカードゲームには眠っている!

豊富なラインナップから 自分に合ったゲームを選べる

低年齢層に人気、かつ20～30代の男女にも需要のあるアニメ、特撮、家庭用ゲームといった作品が数多くカードゲーム化されている。それぞれのタイトルにほかとは違うひと工夫が施されているので、ゲーム内容の差異や元ネタで遊ぶ作品を選ぶのもアリだ。

大人のためのキッズカード入門目次

キッズカード概要

キッズカードとは

キッズカードゲームを遊ぼうと思った際、何を基準にすればいいのか？　迷った人は右に主要なタイトル名と内容の方向性をまとめたので参考にしてほしい。要素の補足をするとハンドスキルとはおもに"ボタンの押し合い"や"目押し"といったボタンを押す技術のこと。技術というより体力、動体視力といったほうが適切かもしれない。戦略性が高いゲームはカードの能力や敵との相性が重要なタイプ。必要なスキルは少ないが逆転しにくいゲームが多い点に留意したい。

主なタイトルラインナップ

主なタイトル	メーカー（50音順）
きらりんレボリューション-クルキラアイドルDays	アトラス
ドラゴンクエスト　モンスターバトルロードII	スクウェア・エニックス
甲虫王者ムシキング	セガ
古代王者 恐竜キング	セガ
DRAGONBALL Z W爆烈IMPACT	バンダイ
ONE PIECE-ワンピーベリーマッチ	バンダイ
大怪獣バトル ULTRA MONSTERS NEO	バンダイ
仮面ライダーバトル ガンバライド	バンダイ
プリキュアオールスターズ GoGoドリームライブ！	バンダイ
百獣大戦アニマルカイザー	バンダイ

キッズカードタイトルマトリクス

※このマトリクスはアルカディア編集部が独自の判断で作成しております。

生き物ゾーン

仮面ライダーバトル ガンバライド　バンダイ
大怪獣バトル ULTRA MONSTERS NEO　バンダイ

特撮ゾーン

▲お手軽

◀戦略性　　ハンドスキル▶

DRAGONBALL Z W爆烈IMPACT　バンダイ
ONE PIECE-ワンピーベリーマッチ　バンダイ
ドラゴンクエスト モンスターバトルロードII　スクウェア・エニックス

原作ゾーン

女の子ゾーン

プリキュアオールスターズ GoGoドリームライブ！　バンダイ
きらりんレボリューション-クルキラアイドルDays　アトラス

じっくり▼

ワンポイント

ICカードの有無

基本的にキッズ向けゲームに戦績を保存するという概念は無い。1発勝負を楽しむ心意気で。

ICカード有り	ICカード無し
●DQMBII	●ムシキング ●恐竜キング ●大怪獣バトルNEO ●ガンバライド　など

キッズカードはこう遊ぶ

18時以降のゲームセンターは大人の時間

18

「子どもと一緒にゲームをするのが恥ずかしい……」と考える人は多いと思うが、その心配は杞憂といえる。なぜなら学生や16歳以下の子どもは18時以降、ゲームセンターへの入店が禁じられているからだ。逆に夜のキッズカードゲームは同行の士、大人のプレイヤーが集まりやすい場所になる。

チュートリアルで簡単理解

じつはキッズカードゲームのほとんどには"カードのみを買う"というモードが搭載されている。終電間近でゲームプレイは無理だけどカードだけ買う、という財力のある大人だからこそ躊躇なく実行できる遊び（？）も可能。1分あればゲームセンターへ行く価値が見いだせる!?

大人の気配り

夜間のキッズカードゲームは大人たちのものだが、主役はやっぱりキッズたち。混雑している際は子どもや親御さんに席を譲ってあげよう。仕事帰りにフラっと立ち寄り、数回プレイしたのち家路につく……これが遊び心を持った大人のたしなみ、というものではないだろうか？

キッズカードのコレは知っておこう

●チュートリアルで簡単理解

超親切なチュートリアルを見る、見ないでゲームの理解度が大きく変わる。カードもきっちり1枚排出されるので、初回プレイ時のチュートリアルは必見だ。

●売り切れがある

店の状況にもよるが、カードが無くなると補充に数日〜次のバージョンアップまで時間を要する場合がある。やりたいゲームは早めに遊んでおくのが肝要。

●意外と腰や足にクル

キッズに合わせた筐体設計なので、立ったままや低いイスに座って長時間プレイすると腰に負担がかかることも。これは子どもを連れて行く保護者の人も注意。

最強最速バトルレーサー

メーカー	セガ
稼働	稼働中
操作方法	ハンドル+ボタン+カード
プレイ料金	1ゲーム 200円
カード枚数	全35種類

レースゲームとキッズカードがまさかの融合！セガの完全オリジナルタイトルレースゲームが、キッズカード界に新風を巻き起こす。

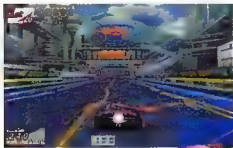
レースカードゲームという新しいジャンルに対応するため、筐体も専用のものが用意されている。操作はハンドル+1ボタンで行なう。ブレーキは無い。

専用筐体が産み出す新感覚レースカードゲーム

白熱のレースバトルを体感

レース中マシンは自動で進んでいくので、ハンドル操作で適切なラインを取ることに集中しよう。ハンドル中央のボタンを押すと、武器による敵車への攻撃が可能。攻撃が命中した際に出現する"エナジーキッド"を5コ集めると、必殺わざを発動できる。マシンが無敵になる特性を活かして敵車を蹴散らし、一気に順位を上げよう。

カスタマイズで最強マシンを完成させる

カードの種類は"マシンカード"と"パーツカード"の二つ。同じマシンがベースでもキャラクターのイラストつきカードとマシン単体では微妙に能力が異なる。カードのデザインだけでなく性能にも注目したい。パーツカードはおもに攻撃力と防御力を向上させるために装着。自分の走りのスタイルに合わせてチョイスするといいだろう。

◀ハンドルでマシンを操縦し、ボタンを押してライバルを攻撃。好タイムを叩き出すと筐体に記録されるので、気合を入れてレースに臨むべし。

▶エナジーキッドを5個集めると必殺わざの発動可能。発動のタイミングが勝敗のカギをにぎる。

▲ハヤト

◀カナタ

古代王者 恐竜キング　目覚めよ！新たなる力!!第4紀

メーカー	セガ
稼働	稼働中（第4紀 5月27日）
操作方法	3ボタン+カード
プレイ料金	1ゲーム 100円
カード枚数	第4紀 新規19種追加

安定した人気でキッズカードゲーム界に君臨する『恐竜キング』シリーズ。5月より第4紀が開幕している恐竜バトルの魅力を紹介する。

第４紀に突入するキッズカードゲームの王者

シンプルイズベスト！　のじゃんけん勝負

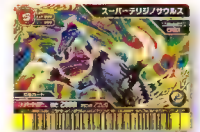
『恐竜キング』のルールは単純明快。じゃんけんに勝てば攻撃が確定するので、相手の恐竜がダウンするまでじゃんけんに勝ち続ければいいのだ。大人らしい（？）頭脳プレイで勝ちたいなら、たがいのじゃんけんの技の威力を見て、相手の手を読むといいだろう。恐竜カードと技カードに設定されている属性をそろえたり、対戦相手の恐竜が苦手な属性の技を選ぶなどの工夫をこらすと、より勝利へと近づくことができるはずだ。

カスタマイズカード

アニメ版の主役たちがカード化。恐竜、三つの技、キャラクターのカード5枚分の要素がカスタマイズされたお得なカードだ。

ひみつカードが大幅増強！

カードの絵柄を見ただけではどんな恐竜が誕生するか分からない"シークレット"系カードが充実しているのも第４紀の特徴。どんな進化をとげるかは自分の目で確かめよう。

シークレットスーパー恐竜カード

シークレットたまごカード

恐竜カードをつなげて見ると巨大な一枚画になるディノラマバージョン!!

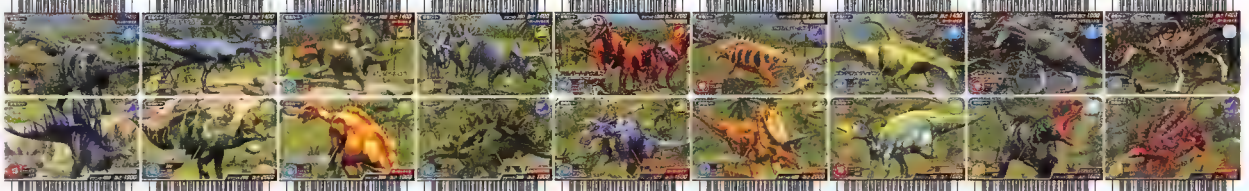
第4紀には、18枚の恐竜カードを並べると1枚の絵になるディノラマカードが登場。迫力のデザインはキッズだけでなく大人の恐竜好きも欲しくなる逸品だ。

セガキッズカード情報

「バトルレーサー」情報　参加するとオリジナルカードがもらえる大会を実施中。詳しくは公式サイトhttp://battleracer.net/event/aeon-campaign/index.htmlを参照

「恐竜キング」情報　6月20、21日幕張メッセで開かれる次世代ワールドホビーフェアに「恐竜キング」が出展。会場限定のDキッズメンバーカードが排出されるなど、イベントが盛りだくさん！

DATA CARDDASS データカードダス

大怪獣バトル ULTRA MONSTERS NEO

©2007 円谷プロ
©2004,05,06 円谷プロ・CBC
©BANDAI 2008

データカードダス 大怪獣バトル ULTRA MONSTERS NEO

メーカー	バンダイ
操作方法	専用カード・ボタン
発売日	第6弾6月中旬予定
プレイ料金	1回100円（税5%含む）1プレイにつき必ずカードが1枚もらえるぞ!

およそ40年、歴代のウルトラマンたちと激闘をくり広げた怪獣たちが集結。お気に入りの怪獣を選んでチームバトルを勝ち抜くのだ。

歴代怪獣のドリームバトル『大怪獣バトルNEO』シリーズ

大怪獣バトルNEO　とは？

日本で最も知名度の高い巨大ヒーロー、『ウルトラマン』シリーズに登場した敵役、怪獣&星人。本作はカード化された彼（？）らを使い、対戦を楽しむ作品だ。登場する怪獣は初代から最新作の『メビウス』を中心に、映画で活躍した『ゼアス』など、幅広いラインナップから人気怪獣をセレクト。ウルトラマンを見たことがある人なら、必ず心に刺さる怪獣がこのゲームの中にいるはずだ。

必殺技、演出が強化された 最新シリーズ第６弾

６月中旬に稼動予定の第６弾は、過去作で人気だった怪獣が新たなイラスト、能力で再登場をはたしたカードが多い。これから始めるにはもってこいのシリーズといえるだろう。

演出・タッグ技が大幅増加！

好評のタッグ技が大幅に強化された。カッコいいものから笑いをさそうものまで、充実の内容となっている。ぜひ自分の目で確かめてみてほしい。

これが大怪獣バトルのルールだ！

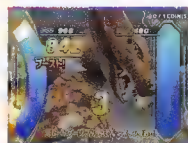
❶コイン投入、カードをスキャン

コインを投入すると最初にカードが払い出されるので、忘れないようにまず確保。つぎにバトルに参加させる怪獣のカードをスキャン（最大３体まで登録可能。カードが３枚ないい場合はレッドキング、リトラ、カネゴンが参戦してくれる）。戦闘に直接参戦させられるのは赤色の"怪獣カード"だけなので注意。

❷攻撃怪獣を決定

３体の中から攻撃する怪獣を選択。スタミナゲージと敵との相性を見極めて選ぶと、その後のバトルを優位に運べる。

❸三つのバトルで攻守を決める

スピード（目押し）とアタック（連打）、２種類のバトルでどちらのチームが攻撃するかが決定。つぎにコマンドバトルへ進む。

❹コマンドバトルでダメージ確定（➡❷へ戻る）

両チームとも攻撃する怪獣の攻撃にあわせて、ボタンを押す。相手よりいいタイミングだとダメージが増加（減少）する。

怪獣だけじゃない ウルトラマンも参戦する!?

さまざまな作品で怪獣たちと死闘をくり広げた、ウルトラ戦士たちもゲームに登場！敵の怪獣に大ダメージを与えるウルトラストライカーと"技"カードとして使用可能だ。

エース、ゼアス、コスモスが参戦！

第6弾では3作品のウルトラマンが払い出される。怪獣保護が目的のコスモスも強力なワザ技を持っているので安心だ。

技カードで一発逆転!!

技カードは戦闘中にスキャンすることで力を発揮。怪獣の代わりに攻撃、チームの能力をアップ、敵怪獣を弱体化させるなど、効果的な援護を行なってくれるのだ。

ストーリーモード

ゲームオリジナルの世界観で大怪獣バトルの迫力を味わえる。映像作品『ウルトラギャラクシー大怪獣バトル NEVER ENDING ODYSSEY』とも連動している。

◇ストーリーモードダイジェスト
（※NEO１弾からNEO第５弾まで総計１５のストーリーモード）

大怪獣バトルNEO 情報 http://www.daikaijyu.com/ では『大怪獣バトル』のバージョンアップ情報やカードリストを確認可能。また TOKYO MX や BS11 デジタル、youtube などで放映されている『ウルトラギャラクシー大怪獣バトル ネバーエンディングオデッセイ』の番組情報もここでチェックすることができるぞ。

第６弾全57種から厳選のカードを大紹介

古代怪獣

ゴモラ

初登場原作「ウルトラマン」

初代『ウルトラマン』視聴者にとっては大阪城を破壊した極悪怪獣のイメージ。しかし現在は『大怪獣バトル』テレビ版でメインを張るなど善玉怪獣として活躍。

にせウルトラマン

初登場原作「ウルトラマン」

ウルトラマンの地位を失墜させようと、ザラブ星人が変身した姿。にせもの=本物より目つきが悪い、というパブリックイメージを日本中の子どもに植え付けた。

宇宙怪獣

エレキング

初登場原作「ウルトラセブン」

電気攻撃でカプセル怪獣のミクラスやセブンを苦しめた、シリーズ屈指の人気怪獣。『ウルトラギャラクシー 大怪獣バトル』版のエレキングは善玉怪獣として活躍。

分身宇宙人

ガッツ星人

初登場原作「ウルトラセブン」

セブンの実力を分析し、エネルギー切れを誘って十字架に張り付けた策略家。本作では同じ作戦で（帰ってきた）ウルトラマンと戦ったナックル星人と仲がいい。

古代怪獣

ツインテール

初登場原作
「帰ってきたウルトラマン」

グドンに食されるだけの存在に思われたが『メビウス』で水棲怪獣ということが判明。水中での戦闘力は高い。食べるとエビの味がするという説がある。

地底怪獣

グドン

初登場原作
「帰ってきたウルトラマン」

両腕がムチという特徴的なフォルムの地底怪獣。ツインテールが大好物だが、ウルトラマンが登場すると共闘してK.Oするなど、意外と機転が利く？ 性格のようだ。

異次元超人

巨大ヤプール

初登場原作「ウルトラマンエース」

異次元から超獣を送り込み地球征服を目論んだ、エース最大の敵。人の負のエネルギーや怨念で復活するため、数多くの作品に出現し、ウルトラ戦士を苦しめた。

暴君怪獣

タイラント

初登場原作「ウルトラマンタロウ」

過去に葬られた怪獣の怨念が集まって誕生。その特性を継承している凶悪な怪獣。非常に戦闘力が高く、ゾフィー～エース、６人のウルトラ戦士とのタイマンに勝利している。

暗黒星人

ババルウ星人

初登場原作「ウルトラマンレオ」

ザラブ星人とは違い、本物と寸分たがわぬ姿に変身できる宇宙人。レオの弟、アストラに姿を変え、ウルトラ兄弟とレオを対立させて地球を窮地に追い込んだ。

円盤生物

ノーバ

初登場原作「ウルトラマンレオ」

てるてる坊主のような姿とは裏腹に、円盤生物きっての極悪っぷりで有名。人間を狂わせる赤いガスを撒き散らし、同士討ちを誘うという作戦でレオを苦しめた。

邪神

ガタノゾーア

初登場原作「ウルトラマンティガ」

１度はティガを倒し、世界中を闇で覆った『ウルトラマンティガ』最強の敵。クトゥルフ神話に登場する生物が、劇中での造形や設定のモチーフになっている。

アーマードメフィラス

初登場原作「ウルトラギャラクシー大怪獣バトル NEVER ENDING ODYSSEY」

メフィラス星人が暗黒剣によって強化された姿。劇中では巨大化せずに怪獣を倒すほどの力を持っていた。他作品に登場した同族同様、紳士的な性格。

わんぱく宇宙人

ピッコロ

初登場原作「ウルトラマンタロウ」

本来は地球に観光へやってきた善良な宇宙人だったが、動物の命を軽くあつかう人間を見て激怒。街を破壊するがタロウの説得で母星へ帰った。

暗闇宇宙人

カーリー星人

初登場原作「ウルトラマンレオ」

肩の二本の角が武器の凶悪宇宙人。地球では女性だけを狙う連続通り魔事件を起こした。人間サイズと巨大化した際ではそれぞれ姿が違うのがポイント。

邪悪生命体

ゴーデス

初登場原作「ウルトラマンパワード」

オーストラリア製作の『ウルトラマングレート』の代表的な怪獣。生物と融合できる能力を持ち、再登場時にはグレートを体内に飲み込むほど巨大化した。

ウルトラチャンネル情報　Youtube http://www.youtube.com/tsuburaya で開設されているウルトラチャンネルではウルトラＱ～セブンの第１話、伝説のウルトラプロレスバトル『ウルトラファイト』の傑作選など、円谷プロ製作の作品を無料で配信中。ほかにもウルトラマンナイスのラジオ風紹介番組、ウルチャンニュースなどカオスな企画が満載だ。

データカードダス 仮面ライダーバトル ガンバライド

メーカー
バンダイ
操作方法
専用カード+ボタン
発売日
第4弾好評稼働中
プレイ料金
1プレイ100円(税5%含む) 2プレイ200円(税5%含む) 1プレイにつき必ずカードが1枚もらえるぞ!

時代とともに進化をとげ、人気コンテンツであり続ける『仮面ライダー』。新1号からディケイドまで、人気ライダーが時を超えて参戦中!

テレビ放映中のディケイドと連動したお祭り的カードゲーム

ライダーどうしで戦うドリームバトル

手持ちのヒーローカードから2枚を選んでチームを結成、相手チームの体力をすべて奪えば勝利……と『ガンバライド』のルールはいたってシンプル。よりディープに楽しみたい人は、ライダーの相性を考えてチームを作ったり、スペシャルカードを使用して戦略的に戦うといい。強力な必殺技も見逃せない! 戦闘中に溜まるライドパワーを解き放ち、華麗な一撃でフィニッシュだ。

攻撃の種類や威力はスロットを止めて決定する。目押しが得意な人ほど有利に戦闘を運べる!?

勝利のカギを握るのが必殺技。ライドパワーが一定量溜まると必殺技の発動が可能になる。

第4弾よりシステムが大幅に進化!!

現在稼働中の第4弾からシステムが大幅リニューアル。タッグ攻撃やゼンエイの攻撃をコウエイが身代わりに防御するなど、チーム戦ならではの要素が追加されている。またゼンエイ、コウエイのどちらも攻撃するようになったり、ゲキレツアタックのチャンスが増加しているなど、ゲームバランスも調整されている。

二人で攻撃するようになったため、コウエイは特殊能力だけでなく戦闘力も考慮して選びたい。

ライダーラッシュ

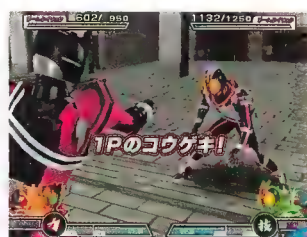
相手チームとスロットの数字が同じだと発生。ボタン押し合いで、勝てば一方的に攻撃できる。

ゲキレツチャレンジ

相手をダウンさせて反撃を封じるゲキレツアタックの発生頻度がアップ。チャンスを逃すな!

『ディケイド』劇中とリンク

本作では現在放映中の『仮面ライダーディケイド』と密接に関わっており、劇中で使われた技やシステムも使えるようになっている。その最たるものが"カメンライド"。ディケイドがほかの平成ライダーに変身できるという特性をゲーム中で再現。第4弾ではテレビ本編に登場する九人のライダー、すべてに変身が可能に!

別の仮面ライダーに変身したり、武器に変形(!)したライダーを使った必殺技を使うディケイド。

劇場版には全作品からライダーが集結! ↑のようなシーンがスクリーンで見られる!?

ファイナルアタックライドカード全10種がホロカードで登場

ディケイドがテレビシリーズで必殺技を発動する際に使う、ファイナルアタックライドカードをホログラム仕様で再現。『ガンバライド』でスキャンしてディケイドの気分を味わおう!

ガンバライド情報　『仮面ライダーディケイド』は毎週日曜日、テレビ朝日系列で朝8:00より放映中
公式ホームページ http://www.tv-asahi.co.jp/decade/ ではディケイドの情報のほか、平成仮面ライダー検定など、さまざまな企画の開始を予定している。

第４弾全73種から厳選カードを大公開

ついに平成ライダー10人が出演!!

仮面ライダーディエンド
出典「仮面ライダーディケイド」

銃にカードをスキャンさせ、ライダーを"召喚"する力を持つ。劇中ではお宝（他作品のライダーの特殊能力）を手にするため数々の世界を行き来する。

仮面ライダー響鬼
出典「仮面ライダー響鬼」

日本各地に出現する魔化魍を退治するために戦う異色のライダー（劇中では音撃戦士や鬼と呼ばれる）。楽器を模した武器を使った音撃で敵を攻撃する。

仮面ライダーカブト
出典「仮面ライダーカブト」

人間の知覚を遥かに超えるスピードで移動する"クロックアップ"を駆使して戦う。必殺技のライダーキックは定番の跳び蹴りではなく、右ハイキック。

仮面ライダーディケイド
出典「仮面ライダーディケイド」

カメンライド機能で他作品の主役ライダーに変身する。ディケイド単体でも十分な強さを誇る。口癖は「だいたいわかった」。

仮面ライダークウガ
出典「仮面ライダークウガ」

2000年に放送され、平成ライダーのスタイルを確立した。最終決戦までに11パターンのフォームチェンジを行なった。

仮面ライダーアギト
出典「仮面ライダーアギト」

クウガの後を受け放映開始される。進化（アギト化）の因子を持つ人間を襲う"アンノウン"とそれを率いる闇の少年と戦う。

仮面ライダー電王
出典「仮面ライダー電王」

テレビ放映終了後も複数の映画が製作される人気者。第4弾のカードは「ディケイド」の劇中で使われるものと同じデザインだ。

仮面ライダーストロンガー
出典「仮面ライダーストロンガー」

電気の力で戦う七人目の仮面ライダー。物語終盤に再改造を受けパワーアップを遂げる。デザインのモチーフはカブトムシ。

仮面ライダーBLACK
出典「仮面ライダーBLACK」

1987年〜88年に放映され、高い評価と視聴率を獲得。特殊能力に頼らず、肉体を駆使した正統派アクションで戦う。

キバーラ
出典「仮面ライダーディケイド」

『ディケイド』に登場する♀タイプのコウモリ型マスコット。『キバ』の世界の住人のようだが、詳細は謎に包まれている。

ゲルショッカー
出典「仮面ライダー」

ショッカー壊滅後に出現する、ゲルショッカーの戦闘員。青地に黄色という主張の激しい装束をまとって破壊活動を行なう。

ライバルライダーも充実

仮面ライダー王蛇
出典「仮面ライダー龍騎」

前代未聞の脱獄囚ライダー。圧倒的な力とエキセントリックな行動でライダーバトルを混沌へと導いた。つねに「イライラ」しており、近づくのは非常に危険。

仮面ライダーカイザ
出典「仮面ライダーファイズ」

おもに草加雅人が変身。カイザ自体の戦闘力もさることながら、巨大ロボットのようなメカに変形するバイクが凶悪。普通の人間が変身すると灰になって絶命する。

仮面ライダーゼロノス
出典「仮面ライダー電王」

モモタロス一行とは別の電車に乗り、時の中を移動。電王をしのぐ力を持つが、変身に他人の記憶から自分の存在が消えてしまうというリスクを負っている。

仮面ライダーイクサ
出典「仮面ライダーキバ」

人類がファンガイアに対抗するために作られた強化スーツ。装着者の名護は、序盤はキバを敵視し襲いかかるが、終盤になると精神的に成長。キバと共闘する。

仮面ライダーリュウガ
出典「仮面ライダー龍騎」

『龍騎』の劇場版にのみ登場した謎のライダー。実際その正体はミラーワールドで実体化した龍騎である城戸真司の虚像が変身した姿だった。

ショッカーライダーNo.1
出典「仮面ライダー」

ゲルショッカーが送り込んだ、仮面ライダーと同等の能力を持つ怪人。基本的には同じデザインだが、本物との判別はマフラー、手袋、ブーツの色。

ショッカーライダーNo.5
出典「仮面ライダー」

全6体登場する中のマフラーが紫の5体目のショッカーライダー。総勢6体の連係で1号、2号のダブルライダーを大いに苦しめた。武装は本物以上。

仮面ライダーパンチホッパー
出典「仮面ライダーカブト」

ストーリー中盤に、イレギュラーな存在のライダーとして出現。対の存在であるキックホッパーとともにワームとライダー、どちらの勢力にも戦いを仕掛けた。

仮面ライダーキックホッパー
出典「仮面ライダーカブト」

キック攻撃に特化したマスクドライダー。装着者はZECTを追放された矢車想。同じ立場の影山を誘いチーム（通称地獄兄弟）を結成、終盤まで存在感を放った。

ゲーム情報　『ガンバライド』の情報はここでチェック！　http://www.ganbaride.com/
最新カードの画像つきリストのほか、関連商品に付属しているプロモーションカードの情報もフォローしているぞ！

ドラゴンクエスト　モンスターバトルロードII

メーカー
スクウェア・エニックス
稼動
第三章稼動中
操作方法
カード+2ボタン+天空の剣
プレイ料金:1ゲーム100円
※1プレイにつきカード1枚提供

国民的RPG『ドラゴンクエスト』がアーケードシーンでも活躍中。遊びやすさと戦略性を両立させたゲーム性なので、大人も楽しく遊べる作品だ。

『DQMB II』のために設計された専用筐体。つばぜり合いシステムを発動させると、中央の剣がせり出すしかけが作動!

『ドラゴンクエスト』INアーケード!!

人気モンスターを操って、チームバトル!

本作はRPGの『ドラゴンクエスト(以下ドラクエ)』シリーズでおなじみのモンスターやアイテムのカードをスキャンし、3対3のチームバトルを楽しむゲーム。愛着のあるモンスターや、装備品でパワーアップさせたプレイヤーキャラで自分だけのチームを作り、勝利を目指せ!

知らぬ者はいないというほどの人気モンスター「スライム」。もちろんこのシリーズでも大活躍。

バトルの流れ

戦闘ではチームのモンスターや主人公キャラの攻ワザを赤青二つのボタンで選び、敵にダメージを与えていく。たがいに攻撃をくり出し、敵チームのHPをゼロにすれば勝利となる。自軍モンスターと相手チームとの相性や攻撃の順番を考えバトルしよう。また、攻撃の際にタイミングよくボタンを押すことで"ゆうき"が派生し、ゆうきスロット(剣の柄)を回すと右下のオーブにたまっていく。満タンになると、驚異の一撃が発生する。

HPはチームで共有。HPがゼロになる瞬間まで3体で攻撃できる。

必殺技、合体技で大ダメージ逆転!

"しゃくねつ系の技を三つ選ぶ"など、特定の攻撃を組み合わせると、強力な必殺技が発動。また モンスターの組み合わせによっては、3体のモンスターが融合した合体モンスターが誕生することも。さまざまな技、モンスターの組み合わせを模索して、最強のチームを作り上げよう。

冒険の書でデータをセーブ

ドラクエおなじみの冒険の書(ICカード)でデータをセーブ。利用すると戦績や主人公のレベルを記録可能。継続プレイでチームが強くなる。
店頭販売:525円(税込)

カードの種類

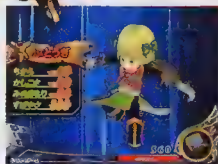
カードは下記の種類とは別に「ロトコレクション」や「ラミネート仕様」などのカテゴリーが用意されている。

モンスターカード
本作の主役といえるカードたち。自分の分身のキャラがいれば2体まで、モンスターのみでは3体までが参戦可能。

アイテムカード
主人公を強化するカード。剣、盾、鎧の3種が存在。物によっては特殊効果が付随されていてバトルを有利に運べる。

スペシャルカード
歴代の勇者や仲間が助っ人として登場。さまざまな効果で自分のチームを助けてくれる。

現在稼動中の第三章では……

プレイヤーキャラは武器の選択により職業を変える事ができるこのシリーズ。第三章からはプレイヤーキャラの職業に「武闘家」が追加され、職業選択の自由度がアップ。そしてSPカードで『ドラクエV』の主人公とビアンカが参戦!親子で力をあわせて凶悪な魔王や大魔王たちを倒せ!

新アイテム「ツメ」

会心の一撃が得意な「武闘家」になれる武器。売りであるスピードのある攻撃が魅力的だ。

新職業「武闘家」

新モンスター続々登場!!

「きとうし」や「シャドーサタン」、「ホースデビル」など、歴代作品の中でも賢くて強いモンスターが数多く登場する第三章。味方にすると頼もしいが、敵に回すと厄介な相手になりそうだ。

きとうし(DQII~)

ドラゴンライダー(DQIV~)

シャドーサタン(DQV~)

ブリザードマン(DQIV~)

ホースデビル(DQV~)

DQMB II 情報
【キャンペーン情報】3種類の指定カードの中から2種とあまったカード30枚の合計32枚をあわせて送ると、指定カードに応じてキャンペーンカード1枚がもれなくプレゼントされる「第1回合体モンスター召喚キャンペーンが開催される(※応募期間:2009年6月12日~6月26日)。 詳しくは公式サイト(www.dq-card.com)もしくはモバイルサイト(http://dqmb.jp/card)をチェックしよう。

アーケードカードゲーム 基礎用語 2009年版

街頭電脳“札”遊戯語録

アーケードカードゲームをプレイしているライターや一般のプレイヤーの方々の協力のもと用語集を作成！　中には編集部独断で収録した項目もあるので使用は勇気を持って！

あ行 - さ行　　アイコンの意味：全般 全／WCCF W／三国志大戦 三／LoV L／キッズ キ／悠久の車輪 車／BBH B／アヴァロンの鍵 鍵／GCB G

あ行

青ボタン、赤ボタン［アカボタン、アオボタン］

システム　三 L 車

『三国志大戦』、『悠久の車輪』、『ロード オブ ヴァーミリオン』などにおいて使われている、重要な特定の行動を発動するボタンの色が青と赤となっている。各タイトルで呼び名はあるが、略してこう呼ばれることが多い。

赤青赤［アカアオアカ］

行為　三

『三国志大戦』で、号令→兵力増援などの奥義→号令の流れでごり押しすること。

異種トレード［イシュトレード］

行為　全

異なるタイトルのカード同士をトレードすること。ちなみに、カード同士でない場合もある。

一騎討ちゲー［イッキウチゲー］

スラング　三

勝負どころで一騎討ちが発生し、そのまま勝敗が決してしまったときに出る一言。

淫乱［インラン］

概念　L

『ロード オブ ヴァーミリオン』のサキュバスの二つ名。店頭配布小冊子の「淫乱なこと以外何も知りません！」発言によりこう呼ばれ、確たる地位を築いている。

店頭小冊子内のガイド漫画の問題の一コマ。全編このノリな素敵な小冊子。

エクストラカード［エクストラカード］

概念　全

通常の排出で手に入らない特殊なカード。プロモーションカードと同義で使われることも。詳しくはそちらを参照。

か行

カウンター［カウンター］

行為　W 三 L

『三国志大戦』や『ロード オブ ヴァーミリオン』で使われることの多い、「自陣で敵を迎撃し、相手より早く体勢を立て直して攻め上がる」といった戦術のこと（細かく書くとやや異なるが……）。非常に強力な戦法だが、これを嫌う人もまれに居る。サッカー用語のそれに近い。

仮想○○［カソウ○○］

スラング　W B

スポーツゲームで登場していない選手を別の選手カードで代用すること。

【用法】

BBH：仮想イチロー→青木（能力的に近い選手）

WCCF：仮想トゥーリオ→トゥッシオ（名前が近い）

がっかり［ガッカリ］

スラング　全

RやSRの中でも、実用度が低いなどの理由で不人気のカードを「がっかりレア」などと呼ぶことも。

カバディ［カバディ］

行為　L

『ロード オブ ヴァーミリオン』で、リードしているときに、アルカナストーンを制圧しようとする、あるいはそのフリをして戻る、を繰り返すことで、けん制、時間稼ぎを行なう行為のこと。別名「はないちもんめ」。

神落ち［カミオチ］

スラング　三

『三国志大戦』に登場する、「落雷」という計略は範囲内の相手にランダムで３本の落雷を落とす。この雷が運良く知力の低い相手を中心に命中し、多くの敵を撤退させた様を言う。

キラ［キラ］

概念　全

決して「SE○D」のキャラではない。主にR以上で希少価値の高い、光っているカードのこと。

キラカードはそのカードの光沢とともにゲーム内での能力の高さが魅力。

クローン［クローン］

スラング　W

稼働当初はカード総数に限りがあるため、強さを求める結果たくさんのプレイヤーのデッキ構成が同じになる、その典型的な状態のこと。

○○ゲー［○○ゲー］

スラング　全

特定のカードの能力が強過ぎることに起因し、特定のカードを中心としたデッキが流行したときに使われる言葉。

【用例】

「今の三国志大戦は○○ゲーだからなぁ……」

計略［ケイリャク］

システム　三 L 車

もともとは、『三国志大戦』の武将に備わる能力のことだが、それが一般化。別のゲームのアビリティ、特殊技もひとくくりでこう呼ばれることが多い。

ケニアデッキ［ケニアデッキ］

スラング　三

『三国志大戦』において、高コストの武将３人のみで編成されたデッキのこと。ケニアという名前のプレイヤーが考案・使用してそのその名前とともに広まった。また、『ロード オブ ヴァーミリオン』には、それに似た「豪傑デッキ」と呼ばれるものが存在する。使い魔３枚のみで構築したデッキで一定以上勝利すると、「豪傑」という称号が入手できるのでそう呼ばれる。

号令［ゴウレイ］

システム　三 L 車

範囲内の味方全体を強化する『三国志大戦』特有の計略の一つだったのだが、「計略」同様一般化。範囲内の味方全体を強化する能力はこう呼ばれがち。

コスト［コスト］

システム　全

『三国志大戦』、『ロード オブ ヴァーミリオン』においては、武将、使い魔ごとに「コスト」が決められており、その合計が最大コストを超えないように組み合わせてデッキを構築することになる。また、『悠久の車輪』の場合は、ユニットが復活するのに必要なMPの量をコストで表す。間違えないように覚えておきたい。

誤爆［ゴバク］

行為　三 L 車

カードの操作を誤り、本来使おうとした計略とは違うものを使ってしまった場合などに使う言葉。

コンボ［コンボ］

概念／システム　全

二つ以上のカード固有の能力を組み合わせることを「コンボ」という。場合によっては強烈な効果を発揮するものも。『三国志大戦』などでは「計略コンボ」と呼ばれることも。『BBH』ではシステム上にコンボが存在する。

さ行

サービスパック［サービスパック］

スラング　全

「稼動初期のパック（※排出カードの入っている箱）にはSRなどが多く含まれているものがある。それはつまりサービスパックだ」といった噂がよく流れるが、そんなことは無い……ハズ。

財政難［ザイセイナン］
概念 全
『WCCF』で使われる用語。現実の資金力不足のことを「リアル財政難」と言うことも。

サテライト［サテライト］
システム 全
プライヤーがゲームをプレイする個別の筐体のこと。１番サテライト、２番サテライトといった呼び方をする。

サブIC［サブアイシー］
概念 全
普段使用するカードとは別に、持っているICカードのこと。練習や、実験に使う人が多いが、中には、格下の相手とのマッチングを狙い、倒して遊ぶ目的で作る人も……。

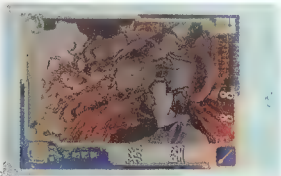
鮫トレード［サメトレード］
行為 全
相手より価値の低いカードで価値の高いカードを交換してもらうこと。基本的にはそれを意図的に行ない、得をしようとする行為を指すが、交渉時に「こっちが鮫トレ気味になるけど大丈夫ですか？」などといった使い方をすることも多い。鮫トレードをされた側のことを「グッピー」、そして「グッピートレード」と呼ぶ。

６バック、７バック［シックスバック、セブンバック］
スラング W
『WCCF』においてゴール前にDFを６人、７人並べて守備を固める布陣を皮肉った呼び名。現在はシステム改善によりこれらの行為はマイナス評価されるようになった。

○○縛り［○○シバリ］
行為 全
カードのチョイスを制限して勢力やチームなど限定でデッキやチームを作ること。
【用例】
A.C.ミラン縛り（WCCF）
神族縛り（LoV）

純正、準正［ジュンセイ］
概念 全
デッキ構築の際、同じクラブチームや同勢力のみで構成されたものを純正、かつての所属選手や関係キャラを含めたものを準正という。

使用停止［ショウテイシ］
システム 三 B G
バージョンの変更や、重大なバグの発覚により、特定のカードが使用できなくなる措置のことを指す。そのカードが好きな人にはちょっぴり寂しい出来事といえる。

スケルトン［スケルトン］
行為 全
カードを包むピローのフィルムをはがして、透明の袋に入ったような状態に加工すること。

難しそうに見えるが、コツさえ分かれば意外と簡単にできる。

スターター［スターター］
物 W 三 L 車 鍵 G
ゲームを始めるに当たり最初に入手すべきパック。

タイトルにより、内容が一定のものやいくつかのバリエーションからのランダムとなっているものがある。

スリーブ［スリーブ］
物 全
カードが傷つかないよう保護するために使われる透明な袋のこと。トレードのことまで考えれば、レア以上のカードはこれに入れておくのが賢い選択だ。

センターガエシーズ［センターガエシーズ］
スラング B
『BBH』において、あるバージョンの作戦「センター返し」があまりにも強力であったため、皆この作戦を選択していた。そのありさまを言う。

槍撃［ソウゲキ］
システム 三
『三国志大戦』の槍兵が備える能力。一定時間同じ方向にカードを動かした後、カードの進行方向を変えると発動する。無敵槍の射程が伸びる。

走射［ソウシャ］
システム 三
『三国志大戦』の弓兵が使えるテクニック。一定時間以上停止した後、カードを動かすことで発動する。移動しながら射撃を行なう。

た行

台パン［ダイパン］
行為 全
怒りにまかせて筐体をたたくこと。この言葉がメジャーになったのは『ストII』などの格ゲーブームの時代。

田配置［タハイチ］
行為 L
『ロード オブ ヴァーミリオン』で、カードを「田」の字型に並べること。片手で操作できる利点はあるものの、敵の複数攻撃や特殊技の範囲にまとめて入りやすいという弱点があるため、あまり良い意味では使われない。

チート～、この～チートだよ！
［チート～、コノ～チートダヨ！］
スラング 全
特定のテクニックで、あり得ないぐらい強力になったカードや、あまりに強過ぎる武将、使い魔、ユニット、特殊技、スキルにやられたときに聞かれる叫び。

突撃［トツゲキ］
システム 三
『三国志大戦』において、騎兵の突撃は強力で、決まれば一気に敵の兵力を減らせる。それを絡めたテクニックが、「○○突撃」、「突撃○○」と呼ばれる。「壁突撃」、「突撃マウント」、「自城突撃」などなど。

トップローダー［トップローダー］
物 全 W 三 L 車 B 鍵 G
カードの保護を目的とした、プラスチックのケースのこと。ゲームごとにロゴなどが入ったオフィシャルトップローダーなども存在する。略して「ローダー」と呼ばれることも。

本誌「LoV」の企画コーナー「ふぁん散歩」では特製ローダーをプレゼントしている。

な行

二重スリーブ［ニジュウスリーブ］
行為 全
通常のスリーブよりも、薄く、小さいスリーブへ先にカードを入れ、その上で普通のスリーブに入れること。カードの保護を主な目的として行なわれる。

二段シュート［ニダンシュート］
マナー違反 W
リアルサッカーではあり得ない距離からのロングシュートを放ち、こぼれ球を通常のシュートで押し込む行為。ハメ技ではないが、ゴールに至るまでの流れが美しくないので、多くの監督（プレイヤー）から忌み嫌われる。

ネタデッキ［ネタデッキ］
行為 全
真剣に勝つためではなく、何かしら面白い「ネタ」を仕込んだデッキ。「ネタ」は勝ちにつながる特殊なコンボであることが多い。はまればそう快だが、その成功率は低い。「ネタデッキ」たるゆえんである。
【用例】
能力値70以下の選手選抜ネタデッキ（WCCF）

は行

排出停止［ハイシュツテイシ］
システム 全
バージョンアップなどで、一部のカードが排出されなくなることを言う。そのカードが人気のものであった場合、価値が高騰することも。

配列［ハイレツ］
スラング 全
出荷されたパックに、特定の順番でカードが入っていた場合に使われる言葉。キッズカードの場合は同じカードが連続的に排出されることが多々見受けられる。

半開封［ハンカイフウ］
行為 全 W 三 L 車 B 鍵 G
ピロー袋を半分開けている状態。またはその状態にしておくこと。

ぶっぱ［ブッパ］
行為 三

『三国志大戦』の「落雷」は、なるべくキーになるカードを狙い撃ちするために使うのが有効なのだが、前述の「神落ち」を期待して敵の集団に撃つことを「ぶっぱ」と呼ぶ。格闘ゲームの、スキの大きい無敵技をバクチで出すことを指す「ぶっ放し」が語源と思われる。

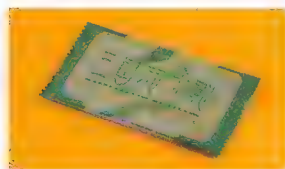
ヒトリ　デ　デキター［ヒトリ　デ　デキター］
スラング W

『WCCF』でキックオフを受けた選手が一人で持ち込みゴールを決めるシチュエーションのこと。元日本代表監督ジーコのCMでのセリフが元ネタ。

美品［ビヒン］
概念 全

カードの状態が美しいこと。その状態。トレードの際はこの状態でないと納得してもらえない場合が多いので注意が必要。

ピロー［ピロー］
物 全 W 三 L 車 B 鍵 G

カードが排出される際にカードを包んでいる袋のこと。開封後はゴミ箱へ捨てられることが常だが、半開封のまま持ち帰ることも。また、メーカー主催キャンペーンなどで、一定数のピローを集める（プレイする）とオリジナルグッズやプロモーションカードとの交換ができることもある。

カードの入っている袋。キッズカード以外のすべてのアーケードカードはピローに入っている。

ピン［ピン］
概念 全

対象が単体、単一であることを意味する。一人のお笑い芸人をピン芸人と呼ぶ事でも知名度の高い言葉。
【用例】
１対１のトレードの「ピントレ」、三国志の落雷を一部隊に集中させる「ピン落雷」、LoVの一体に大ダメージを与える特殊技を「ピンダメ」、などといった使われ方をする。

プロモーションカード［プロモーションカード］
物 全

イベントなどで配られる通常では排出されないカードのこと。雑誌の付録やオフィシャルグッズなどについてくることが多い。

アルカディア本誌やムックなどについていたプロモーションカードの数々。

ま行

ミラーマッチ［ミラーマッチ］
スラング 全

相手のデッキが、自分と全く同じ、あるいはほぼ同じデッキだった場合の対戦のこと。人気の高いデッキを使っている際に起こりやすく、クローンマッチともいわれる。

メタ、メタゲーム［メタ、メタゲーム］
スラング 全

主に、特定、あるいは特定多数のデッキに対し有利が付くようにデッキを構築した際に、「このデッキ～をメタってるから」といった感じで使われる。

や行

幼女［ヨウジョ］
スラング 三 L 車

外見的に幼い女性キャラに対して使われる言葉だが、『ロード オブ ヴァーミリオン』においては主に海種の「テティス」のことを指して使われる。

ら行

ライン［ライン］
概念 W 三 L 車 G

戦場となる場所を指すことが多い言葉。「戦線」とほぼ同義。「ラインを上げる」、「ラインを下げる」といった使い方をする。一般的なサッカー用語としても用いられる。
【用法】
「城まで攻め込まれたくないからラインを上げて迎撃だな」
「ここはラインを下げて攻めて来た相手にカウンターを狙おう」

ランカー［ランカー］
概念 W 三 L 車 G

全国対戦のランキングで、公式ページやセンターモニターなどで名前が表示される上位のプレイヤーをこう呼ぶ。

リサイクルボックス［リサイクルボックス］
システム 全

不要なカードを入れるためにお店に設置されることがある入れ物。初心者がカードを欲しいときなどに活用するとよい。

意外に軽視されるリサイクルボックスだが、たまにお宝が入っていることも。

レアリティ［レアリティ］
概念 全

希少度。ゲーム内でのカードの価値を表す言葉。これが高いほど基本的にはプレイヤー間での価値が上がることが多い。

連コイン［レンコイン］
行為 全

ゲームが終了した後に、席を立たずに連続でコインを投入してプレイすることを指す。お店によっては、待っている人がいる場合は終了時交代というハウスルールなどがあるので、連コインをする場合はハウスルールをよく確認してマナー違反にならないように注意する必要がある。

ロケテ［ロケテ］
概念 全

ロケーションテストの事。稼働前にテストの意味合いも含め限定的に実施される。ロケテ限定排出のカードもあり、実用度が低くともその価値は高くなる傾向がある。

わ行

ワラ、藁［ワラ］
行為 三 車

枚数の多いデッキを指す場合に使われる言葉。また、特定のカードを中心として、残りをコストの低いカードで固めた場合などに、「～ワラ」といった使い方をされることが多い。

アーケードカードゲーム総括

アーケードカードゲームの現状と展望

2002年、『WCCF』より始まったアーケードカードゲームの歴史は今年、８年目を迎える。これまでにあまたのゲーム、さまざまなジャンルのシリーズが登場した。スポーツだけでもサッカーに野球、プロレスに競馬。またハンドスキルが求められるアクションゲームや経験値が大きな力を持つRPGまでタイプもさまざま。その一方でシリーズが終了したものが１タイトル、終焉を迎えようとしているのが２タイトルというのが現状だ。

2008年の『ロード オブ ヴァーミリオン』登場以来新シリーズの登場は無く、新作の話題は聞こえてこない。種類も出そろい、しばらくは現状のタイトルが成熟していく流れかもしれないと感じられる。その一方で新しいジャンルも生まれている。比較的プレイコストがかかるということで大人向けのイメージがあったアーケードカードゲームだが、手軽さを武器に勢いを増してきているものがある。キッズカードだ。

キッズカードの１プレイは基本100円。プレイをせずにカードを買うこともできるという手軽さも魅力だ。最近では　、子供たちが入店できなくなった夜のゲームセンターのキッズコーナーには、キッズカードに魅力を見い出したスーツ姿の大人たちを多く見掛けるようになった。

願わくば従来のカードゲームとキッズカードは別路線を歩んでもらい、それぞれが盛況であり続ける未来をメーカーには提示してもらいたいものだ。

特集 2-2

職人系君主の心意気を感じ取れ！

厳選三君主に聞く用兵の極意

三国志大戦™ SANGOKUSHI TAISEN 3 蒼天の龍脈

©SEGA

名君 光嘉　五虎将 カフェラテ　超世の傑 仁義なき青井

デッキ情勢が変化してもこだわりのデッキを使い続ける光嘉君主、カフェラテ君主、そして独自のデッキで高い勝率をたたき出す仁義なき青井君主に、その用兵術や考え方を聞く！

三国志大戦3　蒼天の龍脈
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発 売 日：2008年9月18日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

まずは現在の流行をチェック！

Ver.3.13 デッキ情勢

各君主にお話を伺う前に、まずは現行「Ver.3.13」の情勢をチェック。バージョンアップによって評価が上がったデッキを中心に紹介していこう。

デッキ構成の主流は5枚から6枚の時代に!!

『Ver.3.13』では低武力の躍進によって、個々の武力より単純な数的有利による攻城力の高さを取る方が有利になりやすい。そのため、これまでスタンダードとなっていた5枚型よりも、6枚型が主流になっている。全体強化系計略を使ったぶつかり合いばかりでなく、部隊数やダメージ計略を活かして攻城を取りに行くコンセプトのデッキも増えているようだ。

その中でも主流となっているのが、大水計ワラデッキと象甘皇后デッキ。この二つは非常に強力なので、使うにしても対策するにしても覚えておいて損は無い。

大水計ワラデッキ

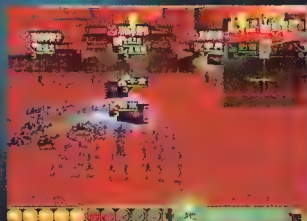
高い攻城力と制圧力で一気に城ゲージを奪え！

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(士気)	属性
魏017	[UC]荀攸	1.5	弓兵	3	8	柵、募	大水計(7)	地
魏011	[C]牛金	1	騎兵	3	1	勇	猪突猛進(3)	地
魏038	[C]李典	1	弓兵	3	6	—	反計(3)	地
群042	[C]董荼那	1.5	槍兵	6	1	活	強化戦法(4)	天
群017	[C]張梁	1	歩兵	5	1	—	黄巾の群れ(3)	人
群021	[C]程遠志	1	槍兵	3	1	活	強化戦法(4)	天
群034	[C]金環三結	1	象兵	3	1	勇	強化戦法(4)	地
群・軍師002	[R]張角	兵略	太平要術(地)	陣略	知勇兼陣(人)			

『Ver.3.12』の終盤からはやり始めたこのデッキ。部隊数が多いため攻城力が高く、「大水計」によるプレッシャーで戦線を上げやすいのが特徴だ。「反計」、「猪突猛進」と強力なサポート計略も入っており、現バージョン流行デッキの一つとなっている。

伏兵が無く防柵が1枚なので、士気がたまるまでは相手の伏兵を探す以外、落ち着いて守りを固めたい。

中盤以降は攻めるターン。中央に主力を固め、両端を【C】張梁、【C】董荼奈で攻め上がるのが基本パターンだ。中央に【C】金環三結を配置して【UC】荀攸のラインを維持すれば、「大水計」のプレッシャーにより相手は横一列に部隊を出すことができない。出てきたら「大水計」、出てこなければそのまま攻城を狙おう。

もちろん【C】牛金の「猪突猛進」で相手部隊を切り崩していくことも重要。ラインが上がった状態でのプレッシャーはトップレベルだろう。

複数部隊で攻城して防衛部隊を出させ、「大水計」。3部隊入れれば十分効果を発揮できる！

象甘皇后デッキ

ラインを維持する用兵と【R】祝融の計略が重要！

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(士気)	属性
蜀028	[R]馬謖	1.5	槍兵	5	7	伏	挑発(3)	天
蜀040	[C]廖化	1	騎兵	3	4	—	奮激戦法(3)	人
蜀007	[UC]甘皇后	1	歩兵	1	4	魅	回復の舞い(7)	天
群038	[R]祝融	2	象兵	7	4	勇、魅	象兵召喚(4)	天
群028	[C]李傕&郭汜	1.5	弓兵	6	3	柵	悪逆無道(3)	人
群034	[C]金環三結	1	象兵	3	1	勇	強化戦法(4)	地
蜀・軍師001	[SR]諸葛亮	兵略	七星祈祷(天)	陣略	精兵集陣(人)			

『Ver.3.13』になって流行し始めたのが、象兵と【C】甘皇后を組み合わせたデッキ。「回復の舞い」の効果はラインを維持しやすいことに加え、象兵の【R】祝融や【C】金環三結は「回復の舞」との相性がいい。象兵はその特徴であるはじきによって乱戦状態になりにくい上、耐久力が高いため撤退しにくい。つまり、兵力回復の効果を最大限に活かせるのだ。

主に使う計略は【UC】甘皇后の「回復の舞い」と、【R】祝融の「象兵召喚」。後者は【R】祝融と一緒に進軍して攻城力を上げるほか、戦場端などを走らせて相手を引き付けるのも重要だ。

【R】馬謖は伏兵により序盤戦が強くなる上、「挑発」を持っているので象兵と槍兵の連携を最大限に発揮できる。特に超絶強化系、神速系の計略に対しては、大きなプレッシャーになる存在だ。【R】祝融と【R】馬謖の優秀な計略により、「回復の舞」を使わなくても闘えるのが強みといえる。

「象兵召喚」は防戦時に相手を引き付けたり、攻城役にするなど大活躍。ドンドン使っていこう。

●大水計ワラ補足：デッキの構成は紹介した形がほとんどで、変わったとしても【C】李典が【R】荀彧や【C】劉曄に変わる程度。武力と攻城力を考えると、どうしてもこの形に落ち着くのだろう。
●象甘皇后補足：コスト1の騎兵は、魅力重視で【UC】董白が使われることも。そのほか、【UC】李儒を入れて序盤の守りを強化した形など、【R】祝融と【UC】金環三結以外はさまざまなバリエーションがある。

大水計と象甘皇后を倒すならコレだ!

主流デッキへの対抗勢力

使用率が上がれば対策を立てられるのが世の常。ここでは主に大水計ワラを倒しやすいことで注目されている、三つのデッキを紹介しよう。

試合序盤から攻め込み主導権を握り続けろ!

回復奮陣デッキ

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(士気)	属性
蜀054	[C]孟優	1.5	象兵	6	3	·	象の休息(3)	人
蜀036	[C]孟達	1	槍兵	3	6	伏	反逆の狼煙(4)	人
呉004	[UC]甘寧	2	弓兵	9	1	—	孫呉の武(3)	人
呉010	[C]朱桓	1.5	騎兵	4	8	—	火計(7)	人
呉032	[C]潘璋	1	槍兵	3	5	伏	強化戦法(4)	人
呉026	[UC]張紘	1	槍兵	2	8	伏	浄化の計(3)	人

蜀・軍師002	[R]馬謖	兵略	転進再起(天)	陣略	回復奮陣(人)

「大水計」は必要士気が多く、攻城エリアまで攻め込めばまず範囲に入れられることは無いため、開幕直後の攻めが非常に有効。「回復奮陣」は奥義ゲージが満タンでなくとも効果が変わらず、人属性をそろえれば序盤で発動しても長時間持続するため、開幕直後の攻めに最適なのだ。

開幕は伏兵3部隊を盾にジリジリと進軍し、その3部隊と【C】朱桓で相手の伏兵を解除。自軍の部隊を撤退させないように注意しつつ、「回復奮陣」の範囲に入ったらすぐに発動させよう。その後は相手の部隊が整わないよう各個撃破に務め、攻城をもぎ取りたい。攻城部隊の兵力が減ってきたら、後方支援に回っている部隊と入れ替えれば、「回復奮陣」の効果で長い間攻めに参加できる。

後半は、【C】朱桓の「火計」や【C】孟優のはじきと「象の休息」で守ろう。

【C】孟優の「象の休息」は「回復奮陣」と相性がいい。奮陣内のはじき、回復は非常に強力だ!

看破、反計のプレッシャーで相手のやりたいことを封じろ!

天意反計デッキ

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(士気)	属性
蜀026	[UC]張飛	2	槍兵	9	1	勇	強化戦法(4)	天
蜀028	[R]馬謖	1.5	槍兵	5	7	伏	挑発(3)	天
蜀043	[UC]関索	1.5	弓兵	5	4	魅、醒	天意の導き(5)	天
魏006	[UC]楽進	1	騎兵	4	3	—	強化戦法(4)	天
魏039	[C]劉曄	1	騎兵	2	7	伏	看破(2)	天
魏016	[R]荀彧	1	弓兵	1	9	—	玄妙なる反計(4)	天

蜀・軍師001	[SR]諸葛亮	兵略	七星祈祷(天)	陣略	精兵集陣(人)

「玄妙なる反計」と「看破」で相手の計略を抑制し、相手のやりたいことを封じるのが特徴。【R】荀彧は武力が低く計略の必要士気が多いものの、必要士気の多い「大水計」などが流行している現環境では有用だ。

開幕は伏兵2部隊と「挑発」を使って攻めることも可能だが、基本的には士気がたまるまで攻めないのが良策。士気がたまってしまえば本領発揮、「玄妙なる反計」と「看破」で相手の計略を封じつつ、ラインを上げることができる。前衛は【C】劉曄、【UC】張飛、後衛は【R】荀彧、【UC】関索の配置を意識しよう。士気が9たまれば、【UC】関索の「天意の導き」を使った後に、【R】荀彧の「玄妙なる反計」を狙えるため非常に強力。【R】荀彧は弓のターゲットよりも、相手の主力計略を持った武将を「玄妙なる反計」の範囲に入れることを重視しよう。

「大水計」などの強力な計略も、「玄妙なる反計」が使えれば怖くない。しっかり範囲に入れよう。

「隻眼将の大喝」で多枚数デッキを圧倒せよ!

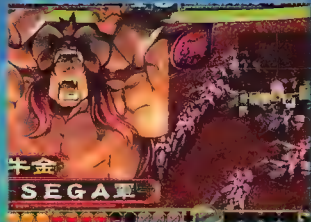
夏侯惇ワラデッキ

カードNo.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略名(士気)	属性
魏009	[R]夏侯惇	3	騎兵	9	7	活、勇	隻眼将の大喝(4)	地
魏011	[C]牛金	1	騎兵	3	1	勇	猪突猛進(3)	地
魏038	[C]李典	1	弓兵	3	6	—	反計(3)	地
群017	[C]張梁	1	歩兵	5	1	—	黄巾の群れ(3)	人
群021	[C]程遠志	1	槍兵	3	1	活	強化戦法(4)	天
群034	[C]金環三結	1	象兵	3	1	勇	強化戦法(4)	地

群・軍師002	[R]張角	兵略	太平要術(地)	兵略	知勇兼陣(人)

[illegible]有効な「隻眼将の大喝」を持つ、【R】夏侯惇を軸としたデッキ。コスト3は少々重いが、計略が優秀なので十分活躍できる。範囲に3部隊以上入れて移動速度上昇状態になれば、全体強化系の計略ともわたりあえる性能がある。

「隻眼将の大喝」の強みは、相手が完全に停止する点。相手の妨害部隊を止めるなど、攻城の一助としても使える。また、停止中の相手象兵はオーラが消え、はじかれることが無いのも強み。槍の向きも変わらないので、槍の無い方から突撃しよう。

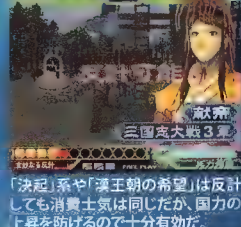
「反計」で相手計略を制限できる【C】李典、「猪突猛進」で相手の足並みを乱したり城を守ったりと大活躍の【C】牛金など、デッキパーツも優秀。ただし、【R】夏侯惇は復活があるとはいえ、攻め込まれた状態で撤退してしまうと大きく不利になるので注意。

[illegible]金が輝れる。相手槍兵に【C】張梁などを乱戦させ、横から突撃!

注目カードピックアップ!

【R】荀彧

主に「大水計」対策として見直されている【R】荀彧。相手の主力計略を封じ、こちらのペースで闘いを進めよう。武力が低いので、前に出過ぎないよう注意。

「決起」系や「漢王朝の希望」は反計しても消費士気は同じだが、国力の上昇を防げるので十分有効だ。

【SR】甄皇后の「無勢の舞い」との組み合わせも有効。守りが堅く、一度リードしてしまえばかなり有利に。

【R】夏侯惇

主流となっている6枚以上のデッキに強い【R】夏侯惇。相手がワラワラと攻めてきたら、3部隊以上を「隻眼将の大喝」の範囲に入れ、しっかりせん滅しよう。

次ページより、環境が変わってもこだわりのデッキを使い続ける二人の君主にその極意を聞く!!

●回復奮陣補足：陣略が環境に合っており、武将の構成はさまざま。比較的良く使われるのは、【UC】関平、【SR】孫権、【UC】吾粲、【R】陸抗、【C】呂範などだ。中～終盤の守りに使える武将は必ず入れておこう。

●【R】夏侯惇補足：【SR】甄皇后と組む場合、【R】龐徳、【SR】鄧艾、【C】劉曄、【UC】楽進などを入れた4～5枚デッキが一般的。伏兵や機動力を活かして攻城を取り、「無勢の舞い」と「隻眼将の大喝」で守ろう。

職人系君主によるデッキ運用指南 其之壱

並み居る敵を焼き払う呉の重鎮

名君

光嘉

孫堅と周瑜を軸とした呉単デッキを使い続け、昨年8月の「名君を目指せ! 呉限定戦!」では見事、名君の称号を獲得した光嘉君主。攻守両面で「赤壁の大火」を使いこなし、「天啓の幻」で一気に攻城を狙うその判断力を学ぶべく、デッキ運用についてお話を伺った。

これぞ光嘉デッキのセオリー!

基本的な戦い方

「赤壁の大火」と「天啓の幻」という、必要士気7の大型計略を活かした立ち回りが基本です。特に敵城に貼り付いてから「赤壁の大火」と「天啓の幻」の二択を迫るのが強力なので、いかにそこまで持ち込むかが重要になります。士気が7、または12のときに敵城まで攻めるのが理想ですね。

また、知力の高い伏兵が2部隊居る上に、「弱体弓戦法」という少ない士気で使える計略があるので、伏兵の当て方次第では開幕から攻めに転じることもできます。

守りが非常に堅いデッキなので、一度リードを奪ってしまえばかなり有利になります。「赤壁の大火」で相手の部隊数を減らし、弓兵2部隊で相手の攻城部隊に横弓を当てつつ、【SR】孫堅で突撃、またはほかの部隊を含めてローテーションで乱戦すれば、大体は守り切れます。守りでの「天啓の幻」はほとんど使いません。

	攻め	守り
序盤	●伏兵をうまく踏ませられたら、相手の引き際に合わせて攻め上がり、攻城を狙う ●攻城を取れそうなら「弱体弓戦法」を使用	●攻め込まれたときは弓兵2部隊を槍兵で援護しつつ横弓。撤退を避け次の攻めにつなぐ ●守るときは防柵を残すことにこだわらない
中盤	●士気7前後で攻めるのが理想 ●攻め急がず中央ラインでけん制。3兵種の連携で各個撃破を狙い、プレッシャーをかける ●相手が引いたら、敵城に貼り付いて「赤壁の大火」や「天啓の幻」	●中央ラインのにらみ合いで相手が号令を使ってきたら、無理にぶつかり合わず帰城 ●帰城後は必要に応じて「弱体弓戦法」を使って守り、士気差を活かして次の攻めへ
終盤	●士気12から「赤壁の大火」→「赤壁の大火」or「天啓の幻」で攻城を狙う ●1回目の「赤壁の大火」のタイミングと、その後に士気がたまるまでのつなぎ方が重要	●守りの要は「赤壁の大火」。部隊数を減らせば、横弓とローテーション乱戦で守り切れる ●【R】周瑜は基本的に城内待機。効果的に焼ける位置を見定め、城から出た直後に焼く

序盤 伏兵の攻防を起点とした攻めと守り

基本的には自城前に防柵、その両端後ろに伏兵を配置して守ります。【R】周瑜は早く戦闘に参加させたいので、どの相手部隊に当ててもいいように動きます。相手に伏兵が居る場合、【SR】孫堅はあまり前に出さず、【UC】張昭で踏みに行くか、伏兵同士をぶつけます。また、相手に弓兵が多い場合はこちらの伏兵のラインを高くして、すぐ踏ませるようにします。

伏兵をうまく当てられたら、槍兵2部隊と【SR】孫堅でけん制しつつラインを上げ、弓兵以外で敵城に貼り付きます。相手に伏兵が残っている場合、敵城前の左側に居ることが多いので、【SR】孫堅より前に槍兵が貼り付くようにしています。ここで攻城を取れそうなら、迷わず「弱体弓戦法」を使用。【SR】孫堅は、一度攻城を取ったら突撃に回ることが多いです。槍兵2部隊が撤退したときは【R】周瑜を貼り付かせ、攻めを継続します。

といっても、基本的に序盤は攻めません。伏兵が2部隊居るので、守りに回る形が多いですね。【SR】孫堅が伏兵を踏むなどで攻め込まれてしまったときは、防柵を犠牲に弓兵の横弓を活かして守ります。槍兵のどちらか片方が残っていれば、カウンターを狙うこともできますので。

1 開幕の基本配置です。ただ、相手が片方から固まって攻めてきそうな場合は、片方に伏兵を寄せることもあります。【R】周瑜は早めに踏ませ、【UC】張紘はなるべく低知力の主力に当てたいですね。

2 伏兵をうまく踏ませられたら、攻めに転じるチャンスです。弓兵2部隊は後方支援に回り、行けそうと判断したら「弱体弓戦法」を使います。【UC】張昭が撤退したら、【R】周瑜を貼り付けましょう。

3 攻め込まれたとしても、弓兵2部隊の横弓を活かせば大体守ることができ、相手が無理に攻めるようならカウンターを狙えます。わざと攻め込まれたふりをして、相手の攻めを誘うこともありますね。

●光嘉君主.NET情報1:武将カード使用回数 1位【UC】張昭(5586) 2位【UC】蔣欽(5572) 3位【UC】張紘(5440) 4位【R】周瑜(5139) 5位【SR】孫堅(4235) 6位【LE】孫堅(1346) 7位【LE】周瑜(562) 8位【SR】孫策(122) 9位【C】潘璋(103) 10位【R】太史慈(91) 軍師カード使用回数 1位【C】魯粛(3676) 2位【R】陸遜(2061) 3位【R】呂蒙(6) 4位【R】馬謖(4) 5位【C】陳宮(3) 6位【C】陳羣(1) 7位【R】荀彧(1) 8位【SR】周瑜(1) 勝利回数 1位【UC】張昭(3591) 2位【UC】蔣欽(3581) 3位【UC】張紘(3495) 4位【R】周瑜(3328) 5位【SR】孫堅(2782) 6位【LE】孫堅(803) 7位【LE】周瑜(346) 8位【SR】孫策(90) 9位【R】太史慈(66) 10位【C】潘璋(64)

各武将を選んだ理由をチェック！

光嘉軍を支える武将&軍師

光嘉君主が語る

赤壁天啓デッキの魅力

このデッキの魅力は"そう快感"ですね。相手に対してどう動くか、どこを焼くと効果的かを常に考え、「赤壁の大火」で焼いたとき。そして、ラインをしっかり上げて敵城に貼り付き、「天啓の幻」で攻城したときのそう快感は格別ですね。どちらの計略も強力なので、うまく使える状況を作るまでの過程も、楽しみの一つです。

スペックはあまり良くないのですが、「天啓の幻」は一度ハマってしまえば強いので、攻めの要として入れています（※光嘉君主は現在【LE】孫堅を使用）。

スペックは普通ですが「赤壁の大火」が非常に強力なので、【SR】孫堅とは逆に守りの要として入れています（※光嘉君主は現在【EX025LE】周瑜を使用）。

コスト1.5は武力5以下だと総武力が低過ぎるので、武力6は最低条件。序盤で伏兵を踏ませた後の攻めで「弱体弓戦法」が強いので、【UC】蒋欽を使っています。

防柵が1枚あると戦いやすくなるので、コスト1で防柵の特技と武力2を持つ槍兵の【UC】張昭を入れています。ここは完全にスペック重視で選んでいます。

「浄化」はあまり使いませんが、知力8と伏兵を持つ槍兵として入れています。槍兵は基本的に戦わないので、武力の高い【C】潘璋ではなくこちらを選びました。

「天啓の幻」を使うために、軍師は【C】魯粛で決まりです。見た目は【R】陸遜の方が好きなのですが、「再起興軍」の復活カウント減少が【C】魯粛の方が大きいので。「知勇兼陣」は、永続でなくなってからは使っていません。

中盤　3兵種の連携で敵城を目指せ！

攻めるときの配置はほぼ固定です。左端の方が「赤壁の大火」を狙いやすいので、左端に【R】周瑜、中央に【UC】蒋欽を配置し、槍兵2部隊は弓兵を護衛、【SR】孫堅はその真ん中で臨機応変に対応しながら攻め上がります。

戦場中盤まで上がったら、そのラインを維持しつつ相手の出方を見ます。相手に槍兵が多い場合は弓攻撃を集中させ、騎馬が多い場合は槍兵でけん制しつつ、槍兵に乱戦しようと止まった相手に弓攻撃&突撃で集中攻撃し、プレッシャーをかけます。そして相手が城に戻るようなら、一気に敵城へ貼り付いて「天啓の幻」や「赤壁の大火」で攻城を狙います。

逆に相手が号令系計略などを使ってきたときは、無理にぶつかり合わず、槍兵でけん制しながら引きます。自城に戻るころには相手の号令が切れかけているので、「弱体弓戦法」や「防柵小再建」などで十分守れます。防柵が残っているとより守りやすいですね。もちろん、下がる最中も「赤壁の大火」は意識しておき、効果的に使えるチャンスがあったら使います。

大きく有利なときは別ですが、そうでないときは単に部隊を前に出すだけでなく、中盤を維持して相手の出方に対応するのが重要です。

1

このフォーメーションで左サイドからラインを上げるのが黄金パターン！

周瑜　張昭　孫堅　張紘　蒋欽

1 攻め込むときの基本フォーメーションがこれです。左端に「赤壁の大火」役の【R】周瑜、中央に城門攻城役の【UC】蒋欽を配置し、それを槍兵で守りつつ【SR】孫堅が中央で遊撃します。

2 中盤までラインを上げたら、無理せずまずはにらみ合い。相手騎兵には弓攻撃、相手槍兵には槍兵でけん制しつつ、乱戦しようと止まるようなら突撃&弓攻撃を集中して、各個撃破を狙います。

3 消耗した相手が城に戻るようなら、敵城へ貼り付いて「赤壁の大火」や「天啓の幻」で一気に城ゲージを奪います。逆に相手が号令などで攻めてくるようなら、無理せずいったん引きましょう。

終盤　赤壁による攻城と鉄壁の守備！

ここまでに攻城が取れてない場合は、士気が12たまってから攻めることになります。まず「赤壁の大火」を使い、敵城に貼り付いてから「赤壁の大火」か「天啓の幻」で攻城を取りに行くのですが、2回目の計略を使えるようになるまで少し間が空いてしまうので、1発目の「赤壁の大火」を使うタイミングが重要です。相手の高武力部隊を焼いて、ラインを上げやすくするのがいいでしょう。

このときに重要となるのが、【SR】孫堅の動きですね。相手が出てこない場合は、【SR】孫堅で攻城を狙うフリをして防衛部隊をおびき出し、「赤壁の大火」で焼くこともあります。

守りの基本は、城から出た直後の「赤壁の大火」ですね。相手も当然「赤壁の大火」を警戒し、高武力低知力の部隊は【R】周瑜と逆側に配置してきますので、それに対応するために【R】周瑜は城内で待機することが多いです。または、低武力の相手部隊を弓攻撃でけん制しつつ、いったん城内に戻って「赤壁の大火」の撃ち方を考えます。効果的に焼けるよう、範囲はしっかり覚えておきたいですね。

守るときは、【R】周瑜はほとんど戦場に居ないです。戦場に居るのは、「赤壁の大火」を撃った後が多いです。

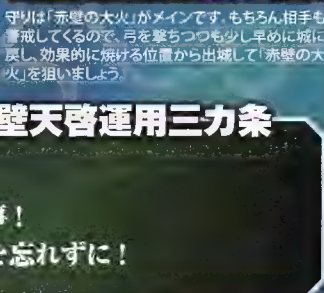
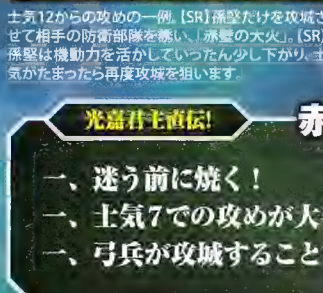
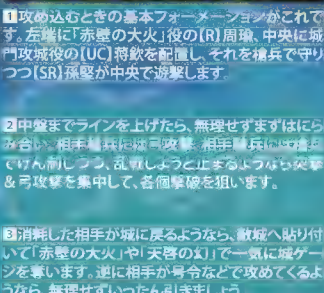
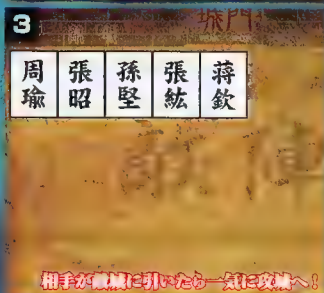
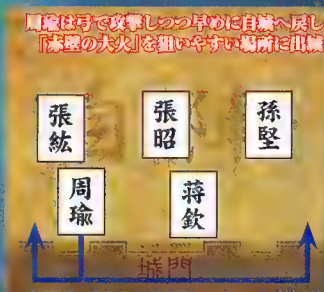
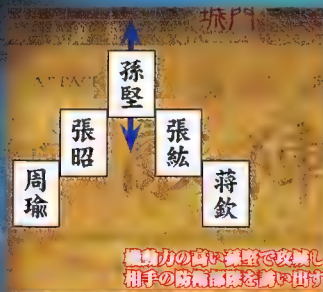
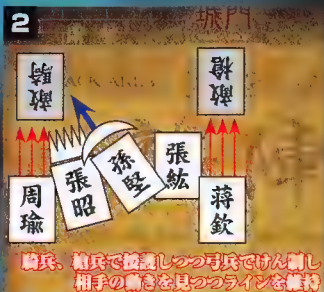
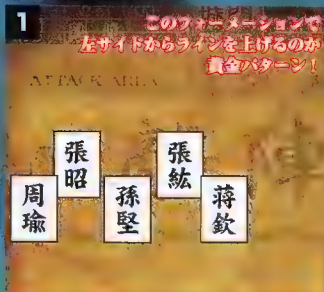
孫堅　張昭　張紘　周瑜　蒋欽

機動力の高い孫堅で攻城し相手の防衛部隊を誘い出す

士気12からの攻めの一例。【SR】孫堅だけを攻城させて相手の防衛部隊を誘い、「赤壁の大火」。【SR】孫堅は機動力を活かしていったん少し下がり、士気がたまったら再度攻城を狙います。

周瑜は弓で攻撃しつつ早めに自城へ戻し「赤壁の大火」を狙いやすい場所に出城

張紘　張昭　孫堅　周瑜　蒋欽

守りは「赤壁の大火」がメインです。もちろん相手も警戒してくるので、弓を撃ちつつも少し早めに城に戻し、効果的に焼ける位置から出城して「赤壁の大火」を狙いましょう。

光嘉君主直伝！

赤壁天啓運用三カ条

一、迷う前に焼く！
一、士気7での攻めが大事！
一、弓兵が攻城することを忘れずに！

●光嘉君主.NET情報2：計略使用回数／1位【R】周瑜(9360) 2位【SR】孫堅(1863) 3位【UC】蒋欽(1666) 4位【LE】周瑜(1121) 5位【UC】張昭(709) 6位【LE】孫堅(585) 7位【UC】張紘(320) 8位【R】太史慈(74) 9位【SR】孫策(73) 10位【R】丁奉(10)　攻城回数／1位【R】周瑜(4997) 2位【UC】蒋欽(4200) 3位【UC】張紘(4002) 4位【UC】張昭(3629) 5位【SR】孫堅(2642) 6位【LE】孫堅(792) 7位【LE】周瑜(585) 8位【C】潘璋(80) 9位【C】淩操(67) 10位【R】太史慈(63)　城門攻撃回数　1位【UC】蒋欽(1578) 2位【SR】孫堅(677) 3位【UC】張紘(366) 4位【UC】張昭(345) 5位【R】周瑜(342) 6位【LE】孫堅(168) 7位【LE】周瑜(65) 8位【R】太史慈(32) 9位【SR】孫策(12) 10位【R】丁奉(11)

もう一歩踏み込んだ
応用戦術を伝授！

特定デッキへの対策

対大水計ワラデッキ

攻城を取る方法は、主に二つのパターンがあります。まず、開幕最前線に配置するパターン。【UC】張昭は逆さまにして、自城側に防柵を配置します。開戦直後に伏兵2部隊を踏ませて頭数を減らしたら、そのままラインを上げて「弱体弓戦法」で攻城を取りに行きます。槍兵の城壁2発以上の攻城を取るのが理想ですね。

もう一つは、開幕引き付けてからのカウンターです。敵城付近まで上がっても「大水計」をくらったら終わりなので、士気が7たまる前に全部隊で中央から突破して「天啓の幻」を狙います。このとき、【C】金環三結は弓兵2部隊の集中攻撃で早めに倒しておくといいです。

中盤以降はとにかくラインを上げさせないよう心掛け、先に攻め上がって【SR】孫堅と【UC】張紘で【UC】荀攸を狙います。相手は大体【C】程遠志や【C】金環三結でフォローしてくるので、【UC】荀攸を含めて「赤壁の大火」。【UC】荀攸を撃破できれば、【SR】孫堅と【UC】張紘は攻城を狙いに行け、自城は残りの部隊で守れます。

1攻めパターンその1。最前線配置で伏兵を踏ませ、そのまま攻め上がって「弱体弓戦法」で攻城を狙います。相手に【C】董荼奈が入っていると、攻め切れないことがあるのが難点です。

2攻めパターンその2。開幕は普段通りに守り、相手の引き際にラインを上げて「天啓の幻」を狙います。【UC】荀攸の「大水計」をくらうと終わりなので、士気がたまる前に中央から強引に突破します。

3守りから攻城につなぐパターン。自城付近まで押し込まれる前に【SR】孫堅、【UC】張紘で攻め込み、フォローに来た【C】程遠志や【C】金環三結を含めて【UC】荀攸に「赤壁の大火」。【UC】荀攸を倒せたら【SR】孫堅、【UC】張紘は攻城を狙い、弓兵2部隊と【UC】張昭で城を守ります。

対天意反計デッキ

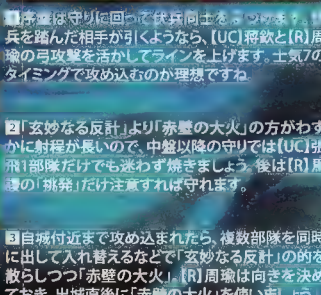
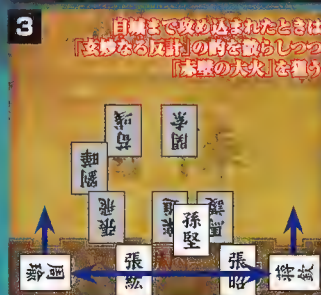
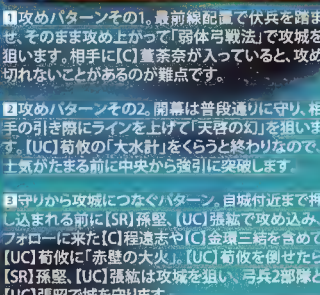
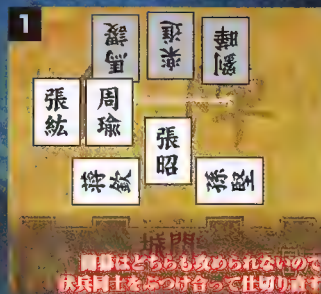
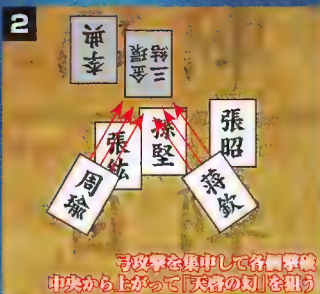
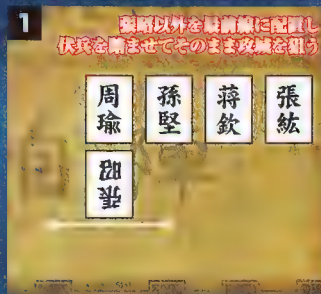
開幕は攻めないですね。相手も伏兵を踏む部隊が居ないので、伏兵同士がぶつかることが多いです。

伏兵が出たら士気が7たまるタイミングで中盤まで攻め上がり、相手が「天意の導き」を使ったら「赤壁の大火」で焼くか、敵城に貼り付いて「天啓の幻」。「玄妙なる反計」のせいで先に計略を使えないので、素武力勝負になります。弓攻撃を相手の【R】馬謖に集中させるなど、基本的な攻めをこなしましょう。もし相手が「挑発」を使ってきたら、そのままラインを上げて「天啓の幻」でOKです。

続いて守りですが、実は「玄妙なる反計」より「赤壁の大火」の方が若干射程が長いんです。これを活かし、先に出城しておいて【UC】張飛を「赤壁の大火」で焼きます。1部隊だけでも構いません。相手は序盤攻めない＝防柵が残っていることが多く、【UC】張飛以外は武力が高くないので、「天意の導き」を使われても防柵と「弱体弓戦法」で守り切れます。このとき「挑発」が厄介なので、まとめて範囲に入らないよう注意しましょう。

1序盤は守りに回って伏兵同士をぶつけます。伏兵を踏んだ相手が引くようなら、【UC】蒋欽と【R】周瑜の弓攻撃を活かしてラインを上げます。士気7のタイミングで攻め込むのが理想ですね。

2「玄妙なる反計」より「赤壁の大火」の方がわずかに射程が長いので、中盤以降の守りでは【UC】張飛1部隊だけでも迷わず焼きましょう。後は【R】馬謖の「挑発」だけ注意すれば守れます。

3自城付近まで攻め込まれたら、複数部隊を同時に出して入れ替えるなどで「玄妙なる反計」の的を散らしつつ「赤壁の大火」。【R】周瑜は向きを決めておき、出城直後に「赤壁の大火」を使いましょう。

『三国志大戦』にかける情熱を聞く！

光嘉君主インタビュー

――まず、君主名の由来を教えて下さい。

本名から「光」の一文字を取って、それに三国志っぽい文字を付けたら“光嘉”になりました。

――『三国志大戦』を始めたきっかけは？

ゲームセンターにはメダルゲームをやりに行っていたのですが、とてもにぎわっていたので気になっていたんです。『1』の新カードが追加される少し前に、たまたま台が空いていたのでプレイしてみたら、とても面白くてそのままハマってしまいました。

――『三国志大戦』以外ではどんなゲームを？

やっていたのはメダルゲームだけですね。カードゲームもやっていませんでした。

――現在のデッキに至るまでの経緯は？

張遼と太史慈が好きだったので、最初は神速デッキを使っていました。その後、知人に【R】周瑜を勧められて使い始め、『2.1』で【R】孫堅（※「天啓の幻」、当時はコスト2）、【R】太史慈、【C】潘璋、【R】呉国太（当時は槍兵）に。【C】潘璋は【UC】韓当だったんですが、【SR】夏侯惇がどうしようもなくて。『3』では、孫堅のコスト変更によって今の形に落ち着きました。

――これまで最も印象に残っている出来事は？

『3』の呉限定戦で優勝して、“名君”の称号をもらったことですね。あれはもう、本当にうれしかったです。それと同じくらい、東京湾の宴での人気投票が上位だったことも印象に残っています。

――ライバル視している君主は居ますか？

SHU君主ですね。形は違えど同じ呉単を使い続けている方なので、どうしても意識してしまいます。ライバル視とは違いますが、大紅蓮疾風君主は尊敬しています。騎馬の使い方がすごくうまいですよ。

――プレイする際に重視している点は？

負けた後、なぜ負けたのかその試合を振り返ることですね。勝った後もしっかり考えています。

――自分が優れていると思う点は？

強いていえば戦術眼ですかね。スキル派ではないので、常に先を読んで行動しようと考えています。

――逆に、自分が苦手としている点は？

これはもう、先ほどもいった手先のスキルです。

●光嘉君主.NET情報3：撃破数 1位【R】周瑜(21851) 2位【UC】蒋欽(10189) 3位【SR】孫堅(9468) 4位【UC】張紘(3733) 5位【LE】孫堅(3285) 6位【LE】周瑜(2795) 7位【UC】張昭(2722) 8位【SR】孫策(235) 9位【R】太史慈(176) 10位【C】潘璋(88) 撤退数 1位【UC】張昭(11039) 2位【UC】張紘(10634) 3位【UC】蒋欽(7520) 4位【R】周瑜(7029) 5位【SR】孫堅(6102) 6位【LE】孫堅(2028) 7位【LE】周瑜(757) 8位【C】潘璋(215) 9位【SR】孫策(200) 10位【C】凌操(149) 突撃数 1位【SR】孫堅(12732) 2位【LE】孫堅(4194) 3位【SR】孫策(434) 4位【C】凌操(258) 5位【SR】孫権(27) 6位【SR】呂布(23) 7位【C】朱桓(17) 8位【R】馬超(13) 9位【R】郭嘉(8) 10位【UC】馬岱(8)

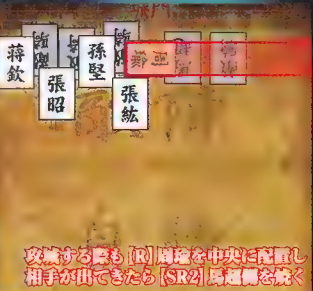
対全軍突撃デッキ

全軍突撃デッキ、機略自在デッキ、【SR】呂布デッキに対しては、攻め上がるときに【R】周瑜をいつもの左端ではなく、中央に配置します。全軍突撃デッキに対しては【SR2】馬超を「赤壁の大火」で焼くのがメインなので、【SR2】馬超がどこに居ても焼けるようにするのが狙いです。

魅力の数と主力計略の必要士気が同じなので、士気6.5ぐらいで中盤まで攻め上がり、【SR2】馬超の兵力が少しでも減っていたら、士気7で即「赤壁の大火」です。序盤に伏兵を出さず、中盤に【SR2】馬超に当てて撤退させるパターンもあります。

敵城に貼り付くときも、【R】周瑜が中央です。相手は左右に広がって出てくるはずなので、出てきた瞬間に【SR2】馬超側を焼きます。相手は使える計略がかなり限られるので、まず攻城が取れます。槍兵の城壁攻城が2発入ればほぼ勝ちですね。

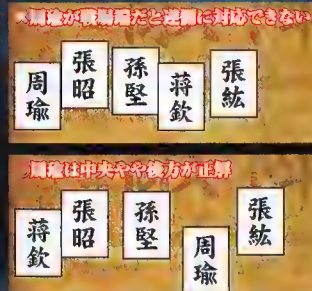
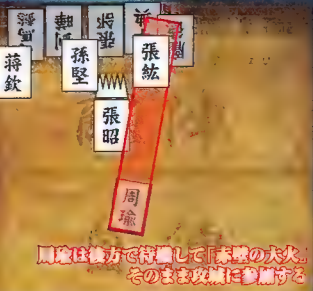
攻め上がる際に「呪詛の暴風」や「多勢の攻め」を使われても問題は無いです。無理せずいったん引き、次の攻めで【SR2】馬超を焼きましょう。

怖いのは「全軍突撃」だけなので、基本的に【SR2】馬超を「赤壁の大火」で焼いていきます。【SR2】馬超がどこに居ても焼けるよう、【R】周瑜は左端ではなく中央に配置するのがポイントです。

相手が城から出てきたら【SR2】馬超の位置をすぐに確認し、【SR2】馬超側を「赤壁の大火」で焼き払います。ほかの武将はあまり怖くないので、よほど固まっていない限りは【SR2】馬超を焼きましょう。

対機略自在デッキ

こちらが守るときは、【C】劉曄や【C】李典に気を付けつつコスト2を含む2部隊を「赤壁の大火」で焼けばカウンターを狙えますが、こちらから攻めて攻城を取るのは難しい相手です。

攻め上がるときは、【R】周瑜を左端にすると「機略自在」で反対側から攻められてしまうので、【R】周瑜は中央です。敵城に貼り付く際は「看破」や「反計」を警戒し、【R】周瑜は中央後方で待機。相手は「機略自在」の範囲に入れるために【SR】司馬懿を端に出す必要があるので、そうなったら反対側を「赤壁の大火」で焼きます。【SR】司馬懿は武力が上がらないので、【SR】孫堅や【R】周瑜でフォローすれば攻城が入ります。【R】周瑜はここで帰らず、攻城要員に回りましょう。また、士気7で攻め上がれれば、相手が「機略自在」を先に使ったときは貼り付いて「天啓の幻」でOKです。

守るときは相手がどこに居ても「赤壁の大火」で焼けるよう、【R】周瑜、【SR】孫堅、【UC】張紘で戦場中央を維持。コスト2の相手部隊を撤退させるだけでも、意外と守れるんです。

いつも通り【R】周瑜を端に配置して攻めると、逆側から「機略自在」で抜けられたときに対応できません。機略デッキに対しては、【R】周瑜を戦場中央のやや後方に配置するのがセオリーです。

【SR】孫堅が「天啓の幻」を狙える状態で敵城に貼り付き、相手の対応を迷わせます。コスト2を含めて2部隊を「赤壁の大火」で焼ければ、武力が上がる部隊が少ないのでどこか一発は入れられます。

光嘉君主に聞く! デッキを変えるならココ!

【UC】蒋欽を【R】孫権や【C】賀斉に変えたことはあるんですが、戦い方に合っていませんでした。【R】孫権は【UC】雛対策になるので悪くはないのですが、素武力が低過ぎて守ってからのカウンターしか攻め手が無く、あまり面白くなかったです。【C】賀斉は伏兵を踏まれなかったときが痛いですし、【UC】荀攸対策にはなるんでしょうがカウンター狙いになるのが嫌だったんです。それなら、【UC】蒋欽で変える必要は無いかな、と。「弱体弓戦法」も強いので。

槍兵二人はスペックが優秀なので、いろいろ考えても変えることはできませんでした。

コスト1.5を【C】祖茂や【SR】孫権に変えるのは、戦い方が増えて面白いと思います。ただ、自分は騎兵2部隊を扱い切れないので（笑）。攻城力が下がるのも難点ですね。

武力が低いのでカウンターしか無くなり、赤壁天啓の良さは無くなってしまいますが、【UC】雛対策にはなります。

伏兵3枚だと序盤に動きにくくなりますが、伏兵を活かせば低知力が多い大水計ワラデッキへの対策になります。

スキルでごり押ししてくる相手には負けません

――勝てる人と勝てない人の違いは？

勝てる人は、自分の戦い方に自信を持っている人だと思います。自信を持たないと力を発揮できませんから。勝てない人は、逆に勝ちパターンが確立していない人ですね。相手のやりたいことも考え、相手がこうしてきたらこうする、といった判断ができるようになることが重要だと思います。

――初心者～中級者への助言をお願いします。

人のプレイから学ぶことですね。うまい人から技術やデッキなどを教えてもらい、話し合うことが重要です。教わるときはできるだけ、一人の方に集中して聞いた方がいいです。いろいろな方に聞くと、多くの意見が出てきて混乱してしまうので。

――好きなカードは？

1位は【R】周瑜ですね。デザイン的にも好きですし、ここまで自分を導いてくれたカードですから、すごく感謝しています。2位は【LE】孫堅です。【R】周瑜と同じ理由ですが、【LE】になったのがうれしかったです。3位は『2』のカードですが、【LE】横山太史慈です。あの兜の角がすごく好きなんですよ。

――逆に、嫌いなカードは？

1位は鄒ですね。【R】鄒は「苦楽の舞い」が苦手で、【UC】鄒は自分がやりたいことをさせてもらえないので、どちらも見るだけで嫌です（笑）。2位は【UC】荀攸です。これはいわずもがな、ですね。3位は【C】朱桓。【R】周瑜より使いやすいような……。機動力の高い騎兵の「火計」は強いですよね。

――『三国志大戦』の魅力とは？

全国のプレイヤーと対戦できるのが魅力ですね。そこから交流が生まれることも多いですし。

――あなたにとって『三国志大戦』とは？

やはり"最高の趣味"ですね!!

●光嘉君主.NET情報4：迎撃数 1位【UC】張昭(3805) 2位【UC】張紘(3042) 3位【C】潘璋(62) 4位【R】周泰(48) 5位旧【R】呉国太(23) 6位【UC】凌統(22) 7位【UC】張飛(9) 8位【C】夏侯月姫(5) 9位【C】程遠志(5) 10位【R】張郃(2) 被迎撃数 1位【SR】孫堅(1447) 2位【LE】孫堅(556) 3位【SR】孫策(38) 4位【C】凌操(10) 5位【R】馬超(3) 6位【UC】鍾会(2) 7位【C】朱桓(2) 8位【SR】孫権(2) 9位【UC】楽進(1) 10位【UC】馬岱(1) 勢力別カード使用比率 魏0.0%(13) 呉99.7%(28620) 蜀0.1%(42) 群0.1%(17) 兵種別カード使用比率 歩兵0.0%(5) 騎兵20.4%(5852) 槍兵39.5%(11336) 弓兵 40.1%(11492) 攻城兵 0.0%(1) 象兵0.0%(6) ※データは5月中旬時点での全国対人戦のもの

職人系君主によるデッキ運用指南 其之弐

攻めの姿勢を貫く大徳の雄

五虎将

カフェラテ

長きにわたって【SR】劉備を使い続け、昨年8月には全国対戦イベント「漢中王争奪！ 蜀限定戦!」で五虎将の称号を獲得したカフェラテ君主。「劉備の大徳」の性能を活かした立ち回りや状況ごとの対応、そしてその攻めの姿勢を熱く指南していただいた。

これぞカフェラテデッキのセオリー！

基本的な戦い方

序盤にしっかり伏兵や防柵の処理をして、士気10前後で攻め上がって「劉備の大徳」と「七星祈祷」で攻城を取るのが基本です。ただ、必ずしも決まった戦い方をしているわけではなく、相手に合わせて動きを変えています。特に「劉備の大徳」の範囲を活かした、相手に的を絞らせないような立ち回りを心掛けています。

僕は、不利なデッキがなるべく無いようにデッキを組むんです。大きな相性差が付くのは嫌いなので、英傑号令あり、ダメージ計略ありと応用力の高いものを目指した結果、この形になってます。たとえ伏兵を踏んでだれかが撤退しても、残りの4部隊で戦えるようになってますね。

攻めるときは、相手によって武将の動き方を変えるものの、基本的に使う計略は「劉備の大徳」のみですね。「天意の導き」との重ねがけはほとんどせず、「落雷」もあまり使いません。

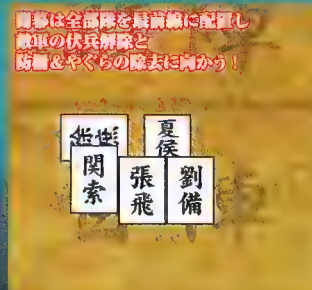
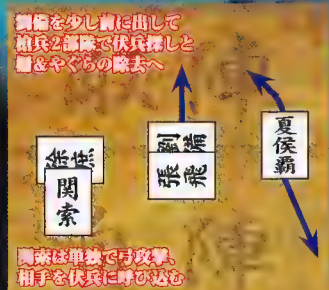
	攻め	守り
序盤	●全部隊を最前線に配置して相手伏兵の解除、防柵の破壊を狙う ●中盤の攻めが重要なので、多少攻城を取られても構わない ●早い段階なら【UC】張飛で伏兵を踏んでもやむを得ない	●相手が伏兵、防柵の無い2色以上のデッキのときは守る ●開幕攻めた後の守りでは【UC】関索の弓攻撃を駆使し、兵力を維持して中盤の攻めにつなぐ
中盤	●士気10前後で攻め上がり、「劉備の大徳」→「七星祈祷」→「劉備の大徳」で攻城をねじ込む ●攻城役の槍兵が撤退したら【UC】関索が攻城役に回って、相手の戦力を減らしつつ時間を稼ぐ	攻めるタイミングなので守らない！
終盤	●守りに回った際に有利となるよう、攻める、または攻めるふりをしてラインを上げておくのが重要	●「劉備の大徳」の範囲を活かし、相手に応じた部隊配置で城ダメージを最低限に抑える ●【UC】関索の弓攻撃で相手の攻城を遅らせ、兵力回復や突撃の時間を稼ぐ

序盤　中盤の攻めにつなぐために障害を排除!

中盤での攻めが重要なので、開幕は基本的に全部隊を最前線に配置し、積極的に伏兵を探したり、防柵を壊しに行きます。相手の伏兵が残っていると、中盤で【UC】張飛が前に出られなくなってしまうので、伏兵だけは絶対に暴かないといけません。そのためなら、【UC】張飛や【R】夏侯覇で伏兵を踏んでしまうこともあります。攻城されてもいいので、とにかく伏兵を暴きます。開幕から攻めて撤退すれば、中盤でタイミング良く復活できるのもポイントです。

【UC】関索にはあえて護衛を付けないことで、前に配置した【R】徐庶を相手に踏ませます。うまく踏ませれば、【R】徐庶も伏兵を探しに行けます。

相手の伏兵さえ暴いておけば、中盤の攻めで十分リードを取り返せます。逆に、伏兵を残してしまうと負けパターンになりやすいです。

序盤守りに回るのは、相手に伏兵や防柵が無く、さらに最大士気が少ない2色のデッキだった場合ですね。それ以外の単色デッキに対しては、まず守ることは無いです。

【R】徐庶はほとんどの場合、【UC】関索の前で固定。【R】夏侯覇は前に出していますが、貴重な騎兵なのでなるべく撤退させないようにしてます。この位置はやる気を見せるためもありますね(笑)。

【SR】劉備と【UC】張飛は、位置をずらしてこのような形に。左右を騎兵で臨機応変にカバーしつつ、【SR】劉備を盾に伏兵探しへ。最終的に【UC】関索と騎兵1～2部隊が戻れば城は守れます。

【UC】関索を使いこなす

攻城役となる槍兵の兵力を維持するために、【UC】関索の弓が重要です。攻めるときは相手の低武力槍兵や壁役に弓攻撃を当ててラインを上げたり、守りでは横弓で兵力回復の時間を稼ぐなど、さまざまな使い方があります。

横弓で時間を稼ぎ、攻めに備えて態勢を整える。地味だが重要な存在だ。

●カフェラテ君主.NET情報1：武将カード使用回数　1位【SR】劉備(2695) 2位【R】徐庶(2587) 3位【UC】張飛(2154) 4位【UC】関索(1475) 5位【SR】孫尚香(1471) 6位【R】夏侯覇(1438) 7位【C】劉封(1397) 8位【C】廖化(1307) 9位【R】龐統(1306) 10位【R】馬超(1305)　軍師カード使用回数　1位【SR】諸葛亮(3083) 2位【C】糜竺(481) 3位【R】龐統(374) 4位【R】馬謖(268) 5位【C】法正(125) 6位【R】徐庶(8)　勝利回数　1位【SR】劉備(1635) 2位【R】徐庶(1608) 3位【UC】張飛(1362) 4位【SR】孫尚香(925) 5位【UC】関索(895) 6位【C】劉封(862) 7位【R】夏侯覇(847) 8位【C】廖化(822) 9位【R】馬超(805) 10位【R】龐統(796)

各武将を選んだ理由をチェック！

カフェラテ軍を支える武将&軍師

カフェラテ君主が語る

大徳デッキの魅力

僕の大徳デッキは騎兵、槍兵、弓兵の3兵種がそろっているので、操作が単調にならないのが面白いですね。「劉備の大徳」が入っているので自分から攻めることができるし、士気をためてほかの計略と組み合わせて使うのも楽しいです。固まった戦法は無く、いろんなデッキに対策を考えながらプレイするのが楽しいですね。

号令が居ないと攻城が取りにくいので、号令は必ず入れるようにしてます。蜀の武将は優秀なものが多いので、いろいろ組み合わせられるのも魅力です。

コスト2の槍兵は【R】魏延なども優秀なのですが、武力の高い相手に押し負けるのがすごく嫌なので、知力が低くても武力が高い【UC】張飛を入れています。

超絶強化への対策とスペックの良さで入れてあります。「落雷」はあくまで超絶強化対策で、ワントップ型のデッキ以外には、攻城手段としてはまず使いません。

個人的にデッキの要といえる武将です。攻めにも守りにも、弓が居ないと戦いを組み立てにくいんですよ。実は、撃破率はこいつがトップです（欄外データ参照）。

以前は【C】寥化だったんですが、守りに役立つ「奮激戦法」は性に合わなくて、攻めに使える「特攻戦法」を持つ【R】夏侯覇を選びました。勇猛も大きいですね。

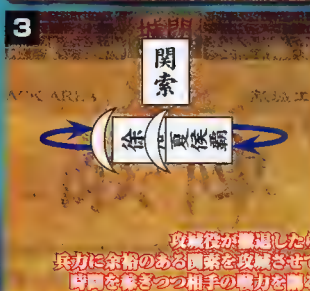
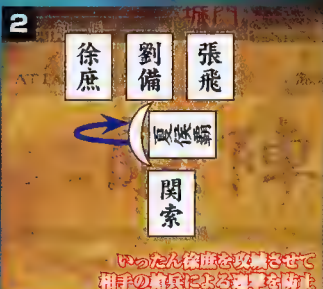
攻めるときに有効なので選んでます。【R】龐統でもいいんですが、【SR】劉備以外は天属性なので、「七星祈祷」でも自分が攻めるタイミングで満タンになるんです。

中盤　一気に畳み掛けて攻城を奪え！

大体、士気が9.5～10ぐらいになったら自城から出撃します。このぐらいのタイミングでラインを上げると、戦場の真ん中でぶつかり合ってもそのまま攻め上がっても、「劉備の大徳」→「七星祈祷」→「劉備の大徳」の流れにつなげられるので、これで一気に攻城を狙います（軍師のレベルがマスターなら、残り58カウントで「七星祈祷」のゲージがマックスになる）。

攻めるときは、基本的には真ん中に【UC】張飛、そのすぐ後ろに【SR】劉備。【UC】関索は後方から援護し、左右から騎兵が上がります。【UC】張飛は、強いとはいえ騎兵の突撃を連続でくらうと撤退してしまうので、【SR】劉備でしっかり援護します。

敵城に着いたら、大体【UC】張飛を貼り付けます。それを騎兵と【UC】関索でカバーする形ですね。

攻城役の【SR】劉備や【UC】張飛が撤退しても、【UC】関索を攻城に向かわせて攻め続けます。後方支援役の【UC】関索は、兵力に余裕があることが多いんです。手負いの相手武将の戦力を減らしつつ、【SR】劉備と【UC】張飛が復活するまでの時間を稼ぎ、相手の終盤の攻めの時間をつぶすのが目的ですね。基本的に、中盤で守りに回ることはまず無いです。

❶左右に騎兵を配置し、相手の分散を狙います。相手が号令を使うには大体固まる必要があるので、そのスキを突いて端から攻城を狙ったり、逆に相手の端攻城を止めたりと、臨機応変に動きます。

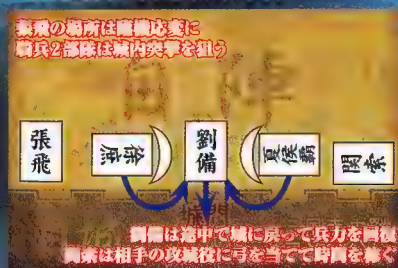
❷槍兵2部隊が攻城し、騎兵2部隊が突撃マウントの形だと、横から出てきた相手の槍兵に迎撃を取られやすいので、一度【R】徐庶を貼り付かせてそれを防止します。相手が出てきたら【R】徐庶は敵城から離れ、【R】夏侯覇とともに突撃を狙います。

❸最終的に【UC】関索を城門に突っ込ませて、騎兵2部隊で援護します。これで時間を稼ぐわけですが、このとき騎兵2部隊は撤退しないように注意し、【UC】関索が撤退したら無理せず帰らせます。

終盤　大徳の範囲を活かして相手の攻城を阻止！

大事なのはラインを下げないことですね。相手を自城に近付かせてしまうと、何かの操作ミスで攻城が入ってしまうこともありますので。

それを防ぐためにも、戦場の真ん中辺りで攻める、あるいは攻めるフリをしてラインを維持します。兵力が回復したら必ず城から出します。カッコイイ言い方をすると、「攻撃は最大の防御」ってことですね（笑）。

どうしても自城前で守るときは、【UC】関索の横弓をうまく使います。片側を【UC】張飛で抑えつつ、城門を【SR】劉備と横弓で守り、そこを騎兵の突撃でフォローするようにしてます。横弓で時間を稼げば、「劉備の大徳」を使った【SR】劉備をいったん自城に下げ、兵力を回復させることができるんです。これでうまく撤退を避け、城門を死守してます。

【UC】関索は端から相手攻城部隊に横弓、中央～逆側を槍兵2部隊で守ります。【SR】劉備が中央に居れば、左右の端まで「劉備の大徳」が届くのが強みです。

「劉備の大徳」の強み

とにかくその範囲の広さが強みです。騎兵を左右に分散させて相手を誘ったり、計略の的を絞らせないようにできます。中央の悪地形をまたいで逆側の味方を範囲に入れられるのも、「劉備の大徳」ならではですね。

守城時に敵をまたいで号令。これで被害を抑えれば、次の攻めにつながります。

カフェラテ君主直伝！

大徳運用三カ条

一、中盤のために伏兵、防柵は必ず処理する！
一、守ってから攻めるのではなく攻めてから守る！
一、劉備の大徳の範囲をめいいっぱい広く使う！

●カフェラテ君主.NET情報2：計略使用回数／1位【SR】劉備(4826) 2位旧【SR】劉備(2044) 3位【R】徐庶(1818) 4位【R】龐統(857) 5位【R】馬超(617) 6位【UC】関索(595) 7位【SR】孫尚香(578) 8位【SR】諸葛亮(493) 9位【C】厳顔(434) 10位【C】廖化(322) 攻城回数／1位【UC】張飛(2558) 2位【SR】劉備(2552) 3位【R】徐庶(1666) 4位【C】劉封(1268) 5位【R】夏侯覇(1242) 6位【R】馬超(1166) 7位【C】廖化(1109) 8位旧【SR】劉備(1011) 9位【UC】関索(983) 10位【R】龐統(914) 城門攻撃回数 1位【SR】劉備(750) 2位【UC】張飛(453) 3位旧【SR】劉備(192) 4位【R】魏延(155) 5位【R】馬超(148) 6位【R】徐庶(145) 7位【UC】関索(127) 8位【SR】孫尚香(114) 9位【C】劉封(101) 10位【R】夏侯覇(95)

もう一歩踏み込んだ
応用戦術を伝授！

特定デッキへの対策

対大水計ワラデッキ

基本的にはかなり相性が悪く勝つのは厳しいんですが、あえて勝ちパターンを挙げるなら、「天意の導き」を使った序盤の攻めですね。

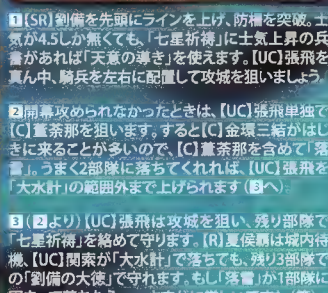
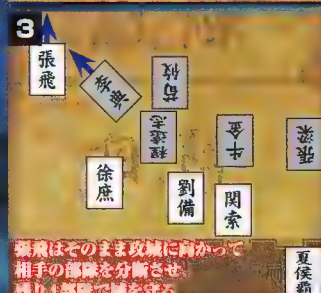
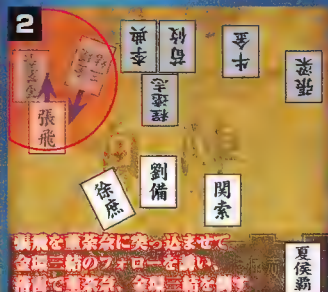
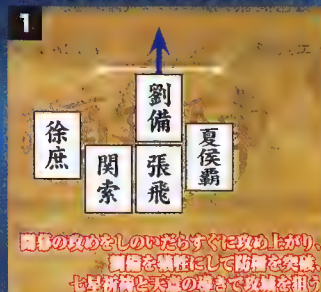
まず、開幕は僕としては珍しいんですが部隊を自城前に配置して相手が攻めてくるのを待ち、相手が攻めてきたら自城付近で守ります。自城に戻りつつ伏兵の【R】徐庶を相手に当てて2～3部隊倒し、相手が引いたら自軍の兵力が回復していなくても全部隊で攻め上がります。

そのまま防柵を壊して攻城を狙うんですが、このとき【SR】劉備を少し前に出し、相手の攻撃を集めさせるのがポイントです。【SR】劉備は撤退しますが、ほかの部隊の兵力を温存できるので、残り4部隊で「天意の導き」を使って攻城を狙いにいきます。

ここで攻城が取れないと厳しいので、ゲージがマックスになっていなくても「七星祈祷」を使ってしまいます。「七星祈祷」に士気上昇の兵書が付いていれば、そのぶん「天意の導き」も使いやすくなりますので（※中盤以降に攻めるパターンは下記参照）。

1【SR】劉備を先頭にラインを上げ、防柵を突破。士気が4.5しか無くても、「七星祈祷」に士気上昇の兵書があれば「天意の導き」を使えます。【UC】張飛を真ん中、騎兵を左右に配置して攻城を狙いましょう。

2開幕攻められなかったときは、【UC】張飛単独で【C】董荼那を狙います。すると【C】金環三結がはじきに来ることが多いので、【C】董荼那を含めて「落雷」。うまく2部隊に落ちてくれれば、【UC】張飛を「大水計」の範囲外まで上げられます（3へ）。

3（2より）【UC】張飛は攻城を狙い、残り部隊で「七星祈祷」を絡めて守ります。【R】夏侯覇は城内待機、【UC】関索が「大水計」で落ちても、残り3部隊での「劉備の大徳」で守れます。もし「落雷」が1部隊に固まって落ちたら……さすがに厳しいですね（笑）。

対忠義デッキ

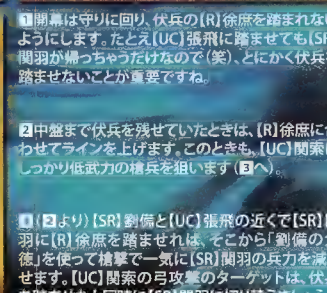
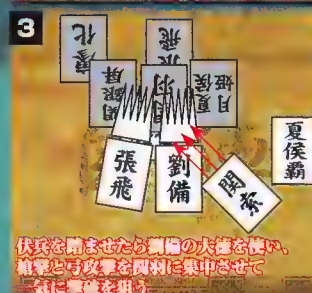
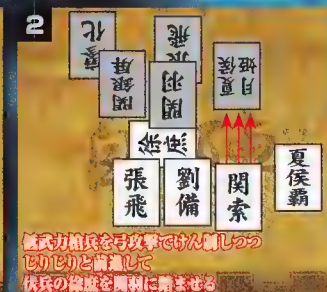
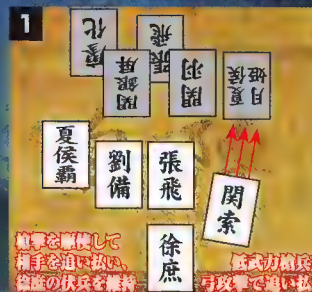
開幕は、伏兵の【R】徐庶を隠しつつ守ります。たとえ【UC】張飛に踏ませても、【SR】関羽が帰っちゃって攻城は取れないことが多いんです。それなら、中盤以降に備えて伏兵を残しておいた方がいいんです。

守るときは、普段僕は使わない槍撃というスキルを使い（笑）、下がりながら相手の兵力減らします。【UC】関索は低武力の槍兵を狙い、追い払いましょう。ここで相手が無理に攻めてきたら、【SR】関羽に伏兵を当てれば有利になりますが、やはり理想は伏兵を残しておくことですね。

中盤、伏兵が残っている状態なら、【SR】劉備、【UC】張飛とともに【R】徐庶を前進させます。相手は大体【SR】関羽や【C】夏侯月姫が前に来るので、【UC】関索は【C】夏侯月姫を攻撃させます。【R】徐庶の伏兵は【SR】関羽狙い。踏ませた瞬間に「劉備の大徳」を使い、槍兵2部隊の槍撃と【UC】関索の弓を【SR】関羽に集中させ、一気に撃破してしまうのが理想です。そこから攻め上がり、「七星祈祷」→「劉備の大徳」で攻城を狙いますね。

1開幕は守りに回り、伏兵の【R】徐庶を踏まれないようにします。たとえ【UC】張飛に踏ませても【SR】関羽が帰っちゃうだけなので（笑）、とにかく伏兵を踏ませないことが重要ですね。

2中盤まで伏兵を残せていたときは、【R】徐庶に合わせてラインを上げます。このときも、【UC】関索はしっかり低武力の槍兵を狙います（3へ）。

3（2より）【SR】劉備と【UC】張飛の近くで【SR】関羽に【R】徐庶を踏ませれば、そこから「劉備の大徳」を使って槍撃で一気に【SR】関羽の兵力を減らせます。【UC】関索の弓攻撃のターゲットは、伏兵を踏ませたと同時に【SR】関羽に切り替えましょう。

『三国志大戦』にかける情熱を聞く！

カフェラテ君主インタビュー

――まず、君主名の由来を教えて下さい。

君主名を決めるときに目の前にあったので、「これでいいや」と（笑）。僕、カフェラテが好きなんです。

――『三国志大戦』を始めたきっかけは？

カードゲームは全然知らなかったんですが三国志は好きで、兄のプレイを見てたら、「これ要らないから」と蜀のカードを渡されたのが始まりです。

――『三国志大戦』以外ではどんなゲームを？

『鉄拳』ですね。職場の隣がゲーセンだったので、時間が空いたときによく行ってました。後はVS.シリーズの『ガンダム』をよくやってました。

――現在のデッキに至るまでの経緯は？

最初は【R】龐統が中心で、「奮起の大号令」の【SR】劉備が追加された後はそれを中心としたデッキでした。「劉備の大徳」の【SR】劉備に移行したのは『2』からですね。最初は騎兵メインで、『3』では【SR】劉備、【UC】張飛、【R】徐庶、【SR】孫尚香、【C】寥化になり、カード追加の際に調整して今の形になりました。

――これまで最も印象に残っている出来事は？

ラウンドワン高津店に集まって、みんなでプレイしたことですね。あそこでいろいろな人と出会ってプレイを学べたから、今の自分があると思います。

――ライバル視している君主は居ますか？

「風雅」君って君主です。何度も対戦して、実際に会ったら相手も意識してくれていて、それ以来お互いライバル視しています。有名な方では、同じ大徳使いの「新SRくれ」さんや「劉裕」さんですね。

――プレイする際に重視している点は？

自分から攻めるプレイですね。待って負けるのが嫌いなので、たとえ相手に誘われていると分かっていても行きます。自分だけでなく相手にも楽しんでもらえるとうれしいので、積極的に攻めますね。

――自分が優れていると思う点は？

細かいことをいえば伏兵の処理。後は臨機応変さですかね。型にはめる戦い方が好きではないので。

――逆に、自分が苦手としている点は？

槍撃です（笑）。後は攻城キャンセルからの迎撃もできないです。基本的に槍兵の扱いがダメですね。

●カフェラテ君主.NET情報3：撃破数 1位【R】徐庶(5775) 2位【UC】張飛(4338) 3位【SR】劉備(3687) 4位【SR】孫尚香(3389) 5位【UC】関索(3360) 6位【R】馬超(3195) 7位【C】劉封(2356) 8位【R】夏侯覇(1586) 9位【C】廖化(1496) 10位旧【SR】劉備(1426) 撤退数 1位【SR】劉備(5820) 2位【UC】張飛(3271) 3位【R】徐庶(2517) 4位旧【SR】劉備(2467) 5位【R】龐統(2330) 6位【C】廖化(1613) 7位【R】夏侯覇(1592) 8位【C】劉封(1413) 9位【UC】関索(1317) 10位【R】馬超(1266) 突撃数 1位【R】徐庶(9449) 2位【C】劉封(5528) 3位【R】夏侯覇(5328) 4位【C】廖化(4877) 5位【R】馬超(4860) 6位【UC】厳顔(2767) 7位【SR】馬超(802) 8位【SR】魏延(548) 9位【R】趙雲(498) 10位【UC】馬岱(298)

対決起デッキ

開幕の伏兵は、相手次第で配置を変えています。隠してもいけると思った相手には後ろに下げて隠し、逆に開幕が厳しい相手にはいつも通り【UC】関索の前に配置して、防柵を壊すための一助にしています。

もちろん、理想的なのは伏兵を隠しておく方ですね。中盤、相手は「漢王朝の希望」で国力を上げるために槍兵が前に出てくるので、それを伏兵で倒せば、ほかの部隊の兵力を温存できるんです。「決起の大車輪」を使われても、伏兵を踏ませられれば簡単に撃破できますので。士気10前後で伏兵を踏ませ、そのまま攻め上がるのが理想の展開ですね。

うまく攻め上がることができたら、【UC】関索を真ん中に配置、左右を槍兵で攻城して【UC】関索を守り、騎兵で突撃マウントを取ります。

終盤は、とにかくラインを下げないことが重要です。戦場中央で「劉備の大徳」でぶつかり合って「決起の大号令」を使わせ、【SR】劉備を犠牲にして帰城すれば、後は「天意の導き」を使えばリードを守り切れます。

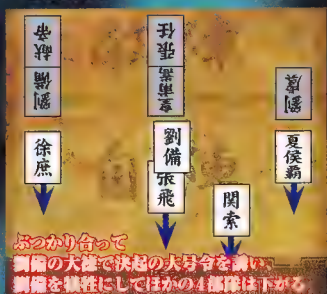
対機略デッキ

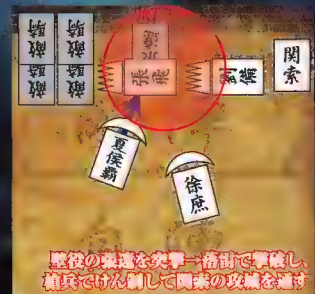
個人的には中央のラインが重要だと思っています。【UC】張飛を壁にして、相手の槍兵などに突撃。このとき【SR】劉備を【UC】張飛の後ろに配置し、細かく動かして突撃を防ぐのが重要です。相手が「機略自在」で強引に攻めてきたときは、【SR】劉備と【UC】張飛を入れ替え、【SR】劉備を犠牲にほかの部隊は帰城します。

この形を、士気7～8のときに作るのが理想です。相手が「機略自在」と「反計」のどちらか片方しか使えない状況でぶつかり合いたいですね。

対神速デッキ

カウンター狙いの相手に攻めるときは、【UC】関索は弓を撃っても効果が薄いので端から攻城。【SR】劉備を近くに付けて護衛し、中央に【UC】張飛を配置して攻城を狙います。槍兵2部隊は、いつでも槍を出せるよう浅めに攻城。相手は【UC】張飛に【SR】張遼を乱戦させて「神速の大号令」を使い、横から突撃を狙うことが多いので、【SR】張遼を【R】夏侯覇の突撃と「落雷」で撃破します。これで【UC】張飛が自由になるので、迎撃を狙いつつ【UC】関索で攻城します。

中盤、伏兵を踏ませて相手槍兵を倒せれば、そのままラインを上げて「大徳」→「七星祈祷」→「大徳」で押し切れます。決起デッキは再起興軍以外のことが多いので、ここで落城させてしまいたいですね。

終盤はラインを上げておき、中央の【SR】劉備の後ろに【UC】張飛を配置。相手はここで攻めないとチャンスが無いので、大体「決起の大号令」を使ってきます。【SR】劉備以外を帰城させて守りましょう。

基本のフォーメーションでラインを上げつつ、【UC】張飛は必ず【SR】劉備でフォロー。【UC】関索は相手の壁役の武将に弓攻撃を当てて、できるだけその兵力を減らすのが重要です。

戦線を上げるときは、基本的に号令は使いません。攻城の本命は【UC】関索なので、それを守るように槍兵を配置します。【R】徐庶の配置は、「落雷」をうまく撃てるようやや後方ですね。

カフェラテ君主に聞く! デッキを変えるならココ!

まず候補に挙がるのが、【UC】張飛→【R】魏延ですね。この場合は募兵を活かした戦い方になります。本当は【R】張苞がいいんですが、「天意の導き」が使いにくくなることを考えると、やはり【R】魏延になります。ただ、僕は一騎討ちが苦手なので事故を防ぐために勇猛が欲しいことと、現在の環境だと知力5でも1でも大差無いと思うので、【UC】張飛を使っています。

【R】張苞を使うなら、【UC】関索は【SR】孫尚香に。天属性が減るので、軍師はゲージのたまりが早い「兵力増援」の【R】龐統に変えます。総的にはこっちのデッキの方が強いですね(笑)(光嘉君主より「何か弱そう」とのツッコミが……)。また、単純に軍師を【R】龐統にするのもアリです。序盤で「兵力増援」を使って攻めるなど、また違った戦い方ができると思います。

勇猛があるのは心強いですが属性が人なので、これを使うなら闘い方を大きく変える必要がありますね。

【UC】関索は優秀ですが、やっぱりデッキに華は必要ですよね(笑)。何だか使ってあげないといけない感じがするので。

——勝てる人と勝てない人の違いは?

目の前の状況に対応するだけではなく、試合全体を見通し、何をしたら何につながるのか、常に先のことを考えるのが重要だと思います。

うまいと思うのは、士気がちょうどいいタイミングで攻めてくるなど、仕掛けるタイミングが的確な人ですね。また、先制して攻城することの重要さを分かっている人は強いと思います。

——初心者～中級者への助言をお願いします。

まずは「攻めてやられて覚えろ」ですね。受け身に回らず、自分から仕掛けて相手に何かをさせる試合展開を覚えた方がいいと思います。

——好きなカードは?

1番はやっぱり【SR】劉備。バージョンが変わっても、パーツ次第で戦えるデッキが組めるのがいいですね。2番目は【SR】孫尚香。見た目が好きで、ずっと使っていました。3番目は【SR】趙雲ですね。元々、三国志の武将として好きだったんです。

——逆に、嫌いなカードは?

1番は【C】李典。蜀にはかなりキツイカードです。2番目は軍師【SR】周瑜ですね。ボタンを押しただけで武将が消えるのは寂しいです(笑)。3番目は【SR】献帝。守りから終盤の攻めにつなげられ、こっちが攻めて不利になるのがちょっと……。

——『三国志大戦』の魅力とは?

文句を言いながらもできる、数少ないゲームだと思います。「ふざけんな!」とか言いながらもお金を入れるゲームってこれだけですよね(笑)。

——あなたにとって『三国志大戦』とは?

ゲームを通じて人間関係を学べるゲーム、ってところですね。後は、自分を示せるもう一つの場所でもあると思っています。

待って負けるのは嫌いなので誘われていても攻めます!

●カフェラテ君主.NET情報4:迎撃数 1位【SR】劉備(1804) 2位【UC】張飛(1157) 3位旧【SR】劉備(655) 4位【R】龐統(623) 5位【R】魏延(380) 6位【SR】諸葛亮(99) 7位【R】張苞(86) 8位【UC】関平(49) 9位【R】馬謖(47) 10位【UC(EX)】趙雲(46) 被迎撃数 1位【R】徐庶(791) 2位【R】夏侯覇(470) 3位【R】馬超(434) 4位【C】廖化(430) 5位【C】劉封(411) 6位【UC】厳顔(206) 7位【SR】馬超(66) 8位【SR】魏延(44) 9位【R】趙雲(32) 10位【UC】馬岱(16) 勢力別カード使用比率 蜀100.0%(21654) 兵種別カード使用比率 歩兵0.1%(21) 騎兵43.1%(9340) 槍兵40.9%(8860) 弓兵15.5%(3363) 象兵0.3%(70) ※データは5月中旬時点での全国対人戦のもの

独特の世界を持つ業界随一の奇才

超世の傑　仁義なき青井

『2』で圧倒的な強さを見せ付け、特殊称号“超世の傑”を獲得。独創性あふれるさまざまなデッキを使いこなし、常に全国君主ランキングの上位を維持する仁義なき青井君主にお話を伺った。

その思考に迫る!

高い勝率をたたき出すプレイの根幹は？　プレイ中の思考

――プレイ中に重視していることは？

やっぱり勝ってナンボだとは思います。ただ、楽しむことも重要なので、勝つのと楽しむのが同じくらい、勝ち5：楽しみ5ってところですね。

――自分の強さはどこにあると思いますか？

突き詰めると、ミスをする回数が少ないことじゃないでしょうか。このゲームは、相手のミスを探すゲームだと思うんですよ。よほど相性差が激しく無い限り、相手のミスを突いた方が勝ちますので。

相手のミスをどうやって勝利に結び付けるかも重要です。相手が士気を多く使ったら士気差を活かして、相手が部隊を無駄に撤退させたら部隊数の差を生かして攻城につなぐ、といった感じですね。自分はミスせず、相手のミスを見逃さないことが勝利につながると思います。

――上達するために重要なことは？

自分の「やりたいこと」を決めて、それができるように意識することです。初歩的なことですが、騎兵を槍兵と乱戦させるときに、ピタ止めして迎撃をもらわないことを意識してみる、などですね。戦術なども含め、自分なりの課題を用意してコツコツこなしていけば、自然に上達していくと思います。

――初心者～中級者に助言をお願いします。

単純に、すべてのカードに意識を回すことですね。端攻城などで動かしていないカードがあるのはいいんですが、全く何もしていない、意識の外になっているカードがあるのはNGです。司空（証10）や丞相（証20）になっている人との差は、カードを動かす量と質だと思いますので。全てのカードを意識できるようになると、一歩前進できると思いますよ。

――自分が強くなった過程は？

ライバルが居たことで強くなれましたね。言い方は悪いかもしれませんが、そのライバルに勝てるようになったら次のライバルを探して、という感じでした。その結果が今につながっていると思います。

――今、対戦していてうまいと感じる君主はだれですか？

江東の虎君主や赤兎暴走君主ですね。総合的に見て、この二人は特にうまいと感じます。各部隊をしっかり意識し、精密に動かしていますので。また、騎兵の扱いでは夏侯橋君主がうまいと思います。

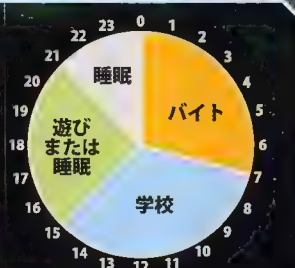
――全体的にあまり差は無い感じですか？

突き詰めていくと、覇者（証30）以上はそんなに変わらないですね。ただ、証50と証70の差は大きいと思います。赤兎暴走君主はいろいろなデッキで遊んでるので上がってこれないだけで、本気でやればすぐ征覇王（証70）になるはずですよ。

――理論派？　直感派？

直感派ですね。江東の虎君主や赤兎暴走君主とかは理論派だと思うんですが、自分はその場その場で判断しちゃうので（笑）。

仁義なき青井君主の生態

現在大学一年生で、一人暮らしをしている仁義なき青井君主。生活費を稼ぐために週5で夜勤のバイトを入れているそうで、バイトがある日はかなりの強行スケジュールとなっているようだ。なお、好きなものは「手料理」、嫌いなものは「ウニ、ゴーヤー」、趣味は「麻雀」、特技は「三国志大戦、野球、無睡」とのこと。遊びのためには睡眠時間をも削るバイタリティの高さが、『三国志大戦』の強さにもつながっている!?

各君主のサイン入りカードセットをプレゼント!!

今回の特集記事でご協力いただいた光嘉君主、カフェラテ君主、仁義なき青井君主のお三方より、『三国志大戦3』の君主カード（未使用）＋αに直筆のサインを入れていただきました。それぞれ3名様にプレゼント致しますので、ご希望の方はP002の読者プレゼントコーナーをご確認下さい!

上から仁義なき青井君主、光嘉君主、カフェラテ君主のサイン入り君主カード。使うのはもったいない!?

●仁義なき青井君主・好きなカードベスト3：1位は【SR】孫権ですね。漫画も含めて、この作家さんがすごく好きなんですよ。「2」のときの【R】趙雲もずっと使ってました。2位は【C】張松、3位は【R】龐統ですね。この2枚は完全に実用性で選びました。相手の動きをコントロールできるコスト1は、すごくいいカードですよね。

数々の独特なデッキはいかにして生まれたのか？ デッキ構築中の思考

——流行のデッキや形の決まったデッキはほとんど使わない印象があるのですが？

いわゆる定番のデッキって、自分では強いと思ったことが無いんですよ。使うとしても必ず自分の使いやすいカードを入れてしまうので、そのまま使うことはありません。ただ、【SR】関羽の忠義デッキだけは、自分がデッキを考えてもあの5枚型（※【UC】張飛or【R】魏延、コスト1槍兵2部隊、コスト1騎兵1部隊）になりましたけど。あ、決起デッキでも流行りの形になりますね。

——デッキの強さはあまり気にしない？

特には気にしないです。あまりに目立つ流行デッキがあるようなら、そのデッキへの対策は考えますが、あくまで自分のやりたいことを優先します。

——いつも奇想天外なデッキを使っていますが、それらはどうやって作るのでしょうか？

やはり、そのバージョンで流行っているデッキをつぶすことを第一に考えて作りますね。後は自分の苦手なデッキが出てきたら、そのデッキに勝つために必要なカードを入れています。苦手なデッキが知力の低い武将が多ければ、それに有効なダメージ計略や妨害計略を入れる、といった感じですね。

情勢が固まっていない段階では、まず強そうと感じた武将カードを軸にデッキを組み、いろいろと入れ替えながら調整していきます。

——ひいきの武将は居るのでしょうか？

三国志はあんまり詳しくないので（笑）。カード裏の解説を読んで、若干覚えたぐらいです。

——6枚以上のデッキが多いようですが？

実は、枚数が多い方が楽なんですよね。多少ミスしてもリカバリーできますので。5枚以下のだとワンミスが命取りになってしまうので、プレイしていて疲れるんですよ（笑）。さっきも言った通り、ミスした方が負けるゲームだと思っていますので。

——デッキはよく変えますか？

パーツを変えるくらいですかね。全部をすぐに変えるということは少ないです。ただ、そのデッキに飽きたらきっぱり止めますけど（笑）。

——デッキの楽しさはどこで決まるのでしょうか？

やれることが多い方がいいですね。メインの計略が一つしか無いなど、相手にこちらの狙いがすぐ読まれちゃうデッキって、あんまり好きじゃないんですよ。主要な計略を警戒させておいて、サブの計略だけで勝ったときは特に楽しいです。オリジナリティがないと楽しめないので。

——それでは最後に、「三国志大戦」の魅力とは？

人と人との交流ですね。ゲームを通していろいろな方と知り合いになることができ、交流の輪が広がりました。普通だったら、北海道の方とかと交流する機会はそうそう無いですから。

実際にデッキを作ってもらいました!!

壱 キーカード選出

とりあえず大徳劉備です。三国志を代表するカードですし、今はちょっと環境的に厳しいですけど、性能はいいと思います。「劉備の大徳」の範囲は魅力ですよね。何より、周りを固める蜀の武将カードが優秀ですし。

弐 対策カードは必須！

まず、象甘皇后が流行っているので【R】徐庶ですね。ピンポイントで【UC】甘皇后や【R】祝融を落とせるので、非常に重宝します。これだけだと大水計にちょっと厳しいので、相手の知力を下げられる【SR】龐統を入れます。武力は低いですが、今のバージョンはこれでも十分です。

参 兵種やスペックを見て微調整

これだけだと忠義に勝てそうにないので、ぶつかり合いに強い【UC】張飛。落雷連環入りでも、武力は多少上げておきたいです。後は兵種バランスを見て、好みで1枚入れれば完成。自分の場合は騎兵2枚がいいので【C】廖化ですが、槍兵が好きな人は槍兵3枚でもいいですね。

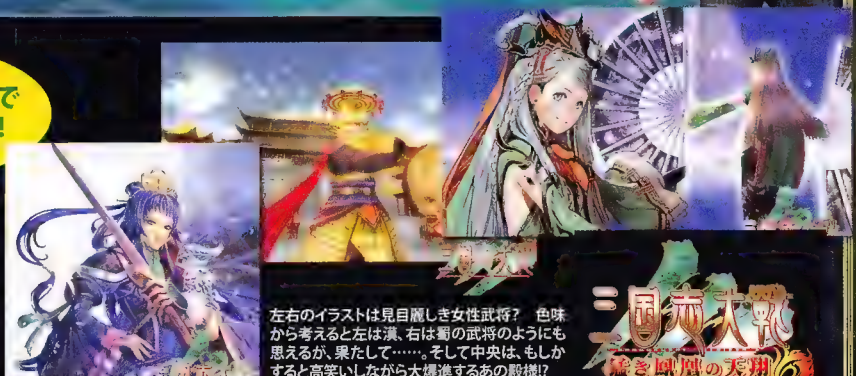
仁義なき青井君主より 最後に一言!!

環境に合わせたデッキを自分で作るのが大事!! テンプレ使うのも正しいけど、流行のデッキを倒すのも楽しいぞ！ 流行を倒せる＝そのバージョンを楽しめるデッキだということを覚えといてほしいです！

エリア決勝大会で『3.5』の情報が!!

5月下旬から開催されている公式大会「羅刹への道」のエリア決勝会場で、『3.5』のムービーがいち早く公開される予定との情報が！ 編集部でも画像を入手したのでお届けしよう。

「羅刹への道」のエリア決勝は6月下旬まで各地で開催されているので、観戦を兼ねて足を運んでみてはいかがだろうか。

※詳細は公式HPにて：http://www.sangokushi-taisen.com/

左右のイラストは見目麗しき女性武将？ 色味から考えると左は漢、右は蜀の武将のようにも思えるが、果たして……。そして中央は、もしかすると高笑いしながら大爆進するあの殿様!?

●仁義なき青井君主・嫌いなカードベスト3：1位は今だと【UC】甘皇后ですね。1回舞われて押し込まれるとカウンターが取れず、ずっと相手のターンですからね。厳しいです。2位は【UC】蔡文姫、3位は【R】雛。要するに、舞い系全般です。舞いをつぶさない限り効果が残るのでカウンターが取れず、攻守が入れ替わらないのが個人的にあまり好きじゃないんです。

全装備完全収録！

装備アイテム目録（アーカイブ）

今回は、「煉獄からの誘い」から追加された武具も含め、全ての武器、防具をドドーンと紹介！　その性能を把握しておくだけでなく、プレイヤーキャラのコーディネイトをするためにも役立つこと間違いなし!?

LORD of VERMILION 煉獄からの誘い

- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- ■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
- ■稼働日：2009年4月23日（稼働中）
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワーク：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

武具の基本的な性質

武具にはそれぞれ特徴があり、基本値が高いものを装備すればよい、というわけではない。使い魔との相性も含め、その基本的な特徴はよく把握しておきたい。

まず武器について。武器には、片手用の武器、両手用の武器がある。片手用の武器は盾を装備できる代わりに攻撃力は低い。両手用の武器は攻撃力が高く複数攻撃が可能な代わりに盾が装備できない。

防具は、重量の重いものにHPのボーナスが追加されるようになっている。そのかわり、重量が増えるたびにプレイヤーの移動速度が低下する。基本的には、味方がどんなに遅くても3速以上は確保できるように装備を調整するのが目安だ。

また、それぞれ種族ボーナスが付加されるものもある。これらは、兜が攻撃力、鎧が防御力、盾がHPに、それぞれ対応する種族の使い魔の能力に上乗せされる。さらに、武器と軽量武具には基本値にボーナス値が付いたものも存在し、ボーナス値は＋1～＋10までである。これらのボーナスは、どんな数値が付加されたものが手に入るかは基本的にランダムだ。

ちなみに、武具を選択するときは、「武器→兜→鎧→盾」の順に選択することになる。一度決定するとそのゲーム中は変更できないので、装備を間違えないように注意しよう！

余談だが、防御に関わる数値として、主人公の「属性耐性」というものがある。これらは、「神族のみのデッキでプレイすると闇耐性が上がらない」、「シナリオで相手の弱点属性の使い魔ばかりでレベルを上げたら同じ耐性しか上がらない」といったことが確認されており、どうやら使用した使い魔の攻撃属性が関わっているようだ。満遍なく上げたいなら、いろいろな種族のデッキを使ってみるといいだろう。

ニド軽装シルヴァセット例
- 武器：フィランギ
- 兜：シルヴァ・シャポー
- 鎧：シルヴァ・コール
- 盾：夢魔が集いし盾

ニド重装覇王セット例
- 武器：ルーンブレイド
- 兜：覇王の兜
- 鎧：覇王の鎧
- 盾：狂戦士の盾

リシア軽装華飾りセット例
- 武器：クリスナーガ
- 兜：カザスの髪飾り
- 鎧：フラムローブ
- 盾：夢魔が集いし盾

リシア重装アルテミスセット例
- 武器：オリーウスの剣
- 兜：アルテミスヘルム
- 鎧：アルテミスアーマー
- 盾：狂戦士の盾

SHIELD

■ランクごとに使い魔に付加されるHPボーナス

ランク	A	B+	B	B-	C	D
使い魔への＋HP	＋15	＋12	＋9	＋6	＋3	無し

【重】装備は、ランクと無関係にランダムで以下の数値がプレイヤー HPに付加される

プレイヤーへの＋HP	＋30	＋33	＋36	＋39	＋42	＋45

盾は、基本的にニドとリシアで種類は共通となっている。使い魔に付加されるボーナスはHP。盾のランクによって＋3～＋15がHPのボーナスとして付加される。また、前述のように両手武器を持つと盾は装備できないことを覚えておきたい。

軽量な分、腕当て、小手などのすっきりとしたシルエットの防具が目立つ。夢魔の集いし盾は注目の新防具だ。

LV1 ブロンズバックラー

基本防御力 10

青銅で作られた盾。攻撃を受けるためというよりは、受け流しやすい構造をしている。

LV2 大蛇の小盾

基本防御力 11

岩を食らって生きる大蛇の背骨から作り上げた盾。装飾の要素が強いが、信頼をおける硬度を誇る。

LV3 グレートバックラー

基本防御力 12

攻撃を受けても割れ難い弾力性を持つ合金を使用したバックラー。

LV4 ウーニィの腕あて

基本防御力 13

軽量で高硬度の金属で作られた盾形の防具。見かけよりは高い防衛性能を誇る。

LV5 ビヴリンディの小手

基本防御力 14

聖なる者の庇護下にある鍛冶職人により鍛えられた小手。身につけた者に神聖なる力を与える。

LV6 ヴィーホの小盾

基本防御力 15

元は古くから存在する民族に伝わるましないの儀式に使用される小楯。小さく軽量だが、かなりの硬度を誇る。

LV7 夢魔が集いし盾

基本防御力 16

妖魔たちが装飾に用いていたものを盾として使いやすく加工したもの。触れる前に弾く、不思議な効果を持つ。

重量が重いものはサイズも大きめなものが多いが、本人の姿は隠れないので、おしゃれ重視なら重要な防具かも。

LV1 ヘヴィシールド

基本防御力 10

割れ難い合金で作られた盾。重量があり、装備者は移動速度を損なうが、その対価に見合うだけの防御力を誇る。

LV2 飛竜の盾

基本防御力 11

飛竜の鱗や骨を金属で繋ぎ合わせた盾。高い硬度の割りに、重量があるため、装着時の俊敏性に気を使う必要がある。

LV3 アイゼンシルト

基本防御力 12

巨大な円盤状の盾。何かの部品なのか、変わった形状をしている。

LV4 ブランブクリエ

基本防御力 13

旧王国を滅ぼした白い使者たちの身につけていた盾。素材が不明なため、複製ができない。

LV5 ルーフス・コンテーゴ

基本防御力 14

紅い甲竜の骨を集めて作ったと言われる盾。その光る部分には、竜の生気が宿り持つ者を守ると言われる。

LV6 スパイクシールド

基本防御力 15

いにしえの武器職人達が競い合った結果に偶然完成したと伝わる盾。守るだけではなく攻撃的なフォルムが特徴。

LV7 狂戦士の盾

基本防御力 16

その昔、王の側近である近衛長が自己を無にし、それにより力を引き出した盾。高貴な造りの中に狂気を擁している。

ARMS

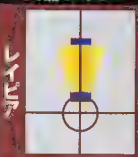
武器ランクごとに使用可能なオーバーキルレベル一覧

ランク		A	A-	B+	B	B-	C	D
使用可能なオーバーキルレベル	Lv.1	○	無し	○	○	無し	無し	○
	Lv.2	○	○	無し	○	無し	○	無し
	Lv.3	○	○	○	無し	○	無し	無し

武器には片手用と両手用のものがあり、それぞれ盾の装備の可不可と、オーバーキルの性質が異なっている。

片手武器は、レイピア、剣、片手斧の三種。片手武器は盾との併用が可能な分、攻撃力は低くなるが、盾のぶん主人公の防御力アップと使い魔へのHPボーナスが得られるため、主人公、使い魔ともに打たれ強くなるのがウリ。

両手武器は、両手斧、槍、杖の三種。片手武器と違い、盾が装備できなくなる替わりに武器の攻撃力は高く複数攻撃になるため、敵にまとめて大ダメージを与えやすい。オーバーキルも片手武器よりも攻撃範囲が広いので、攻撃面に特化した装備といえる。ただし、複数攻撃が可能な使い魔に比べ、通常攻撃の攻撃範囲はやや短めになっている。その分最前線で戦わないとならないぞ。

片 単 武器タイプ レイピア

単 レイスティンガー オーバーキル

オーバーキルの射程が前方に長い。後方に下がった相手を狙いやすいこともあり、汎用性の高さがウリ。安定感はあるが、その分爆発力にやや欠けることも。

LV	名称	基本攻撃力	説明
LV1	ブロンズフルーレ	7	青銅より作られた鋭い切っ先を持つレイピア。軽量化された剣身は突き刺した者から再び立ち上がる気力をも奪うと言われている。
LV2	アイアンエストック	10	特殊な製鉄技術を持つ、ドワーフたちが作ったと言われているレイピア。蒼くなった剣先はその製鉄技術の高さを物語る。
LV3	ミスリルレイピア	12	太古より伝わるミスリル銀と鋼鉄の合金によって加工されたレイピア。白銀に染まった色は使う者の思考を奪うという。
LV4	ハンターレイピア	15	赤く染まった色は、返り血とも使用した者の血とも言われているレイピア。
LV5	シルバーレイピア	17	魔物が忌み嫌うと言われる純銀で精製されたレイピア。この武器に傷を付けられた邪悪なものはその命をも吸われる
LV6	フィランギ	20	かつて、ある戦闘民族が使用していた細剣。その独特な形状から使いこなす者はいないと言われていた。
LV7	クリスナーガ	22	最高の美しさを持つと言われるレイピア。蒼く光る剣身は金属の純度を極限までに高めたため出た色である。

片 単 武器タイプ 剣

単 レイジングスラッシュ オーバーキル

オーバーキルの射程こそ短めだが左右の範囲は広め。また、細剣に比べるとその威力が高いため、弱点を突いたときの破壊力はかなりのものだ。

LV	名称	基本攻撃力	説明
LV1	ブロンズソード	7	青銅の塊から荒く作られた片手剣。刃はあまり研がれておらず切るというよりはぶつけて破壊する、という表現がふさわしい。
LV2	チェインソード	10	大崩壊以前の人間たちが好んで使用したと言われる片手剣。その特殊な刃は、近づくもの全てを切り刻む。
LV3	ミスリルソード	12	太古より伝わるミスリル銀と鋼鉄の合金によって加工された片手剣。
LV4	ハンティングソード	15	赤く染まった色は、返り血とも使用した者の血とも言われている片手剣。その性能は近づく者は全てなぎ倒すと言われる。
LV5	貴正	17	戦いごとに切れ味を増していくと言われる刀。その刀は血を欲し、無限の血を吸い続けることを望む。
LV6	ルーンブレイド	20	神秘なる力を持つ剣。持つ者はその光を浴びることにより痛みを感じず、力尽きるまで戦うと言われる。
LV7	オリーウスの剣	22	鍛えた剣身は、かつて殺された者たちの怨嗟の渦によって、より鋭さを増す。

片 単 武器タイプ 片手斧

複 グランドクロス オーバーキル

オーバーキルは、前方円の範囲で範囲内の敵全てに攻撃する攻撃力は低いが、敵のＨＰを満遍なく減らせ、攻撃範囲が非常に広いことが大きな特徴だ。

LV	名称	基本攻撃力	説明
LV1	ブロンズトマホーク	7	青銅と木を簡単に組み合わせた片手斧。片手で振り回せる形をしており近距離にいる相手にはかなりの殺傷能力をもっている。
LV2	ギガントトマホーク	10	戦士たちが戦場の寄せ集めで作ったものが起源とされている片手斧。乱暴な造りだが破壊力には定評がある。
LV3	ミスリルトマホーク	12	太古より伝わるミスリル銀と鋼鉄の合金によって加工された片手斧。
LV4	ハンターアクス	15	赤く染まった色は、返り血とも使用した者の血とも言われている片手斧。
LV5	ザンボの斧	17	金属部分の赤色は、かつて数多の人間の首をはねた時に染みこんだものと言われている
LV6	ルーンアクス	20	神秘なる力を持つ片手斧。持つ者はその光を浴びることにより痛みを感じず、力尽きるまで戦うと言われる。
LV7	ドラゴンアクス	22	ドラゴンを狩猟したときにはぎ取った逆鱗を素材に使った片手斧。軽量かつ高度の攻撃力を持つ。

※攻撃範囲は、青が通常攻撃、黄色がオーバーキル。

武器に付加される攻撃力ボーナス値は、＋1～＋10まで存在するが、その数値はランダム付加となっている。同様に攻撃属性もランダム付加。もちろん、入手できる装備品の種類もランダムとなっている。余談だが、「全国対戦」で入手できる装備品「武器防具[illegible]」のほうが、ボーナス値が高い装備が出やすい傾向にあるので、より高性能な装備を欲する場合は「全国対戦」に[illegible]てみよう。

左表にまとめたが、オーバーキルは武器のランクによって、[illegible]ものを使えるかが違う。基本的には、[illegible]のオーバーキルが使える[illegible]ランクの武器[illegible]してくれるが、LV3オーバーキルは[illegible]以上にならないと使えない。オーバーキル[illegible]によって異なるので、攻撃範囲や性質は[illegible]してほしい。レベルが上がることにオーバーキル[illegible]が、そのぶんゲージが溜まる[illegible]。なお、レベル[illegible]範囲の違いは[illegible]。

ちなみに、最初のうちは、片手武器であればレイピア、両手武器であれば両手斧がオススメ。射程が長く、単体の敵に大ダメージを与えるオーバーキルは頼りになる。

操作に慣れてきたら、攻撃属性とデッキ構成を照らし合わせて、ほかの武器の特性を生かした戦い方を研究してみるといいだろう。

もちろん、防具とのコーディネイトにこだわって、見た目を重視した武器を選ぶのもアリだ。

両 複

武器タイプ：両手斧

単 ソリッドブレイク オーバーキル

オーバーキルの射程が前方に非常に長い。レイピアより長いため、よほど離れていない限り戦闘中に後方に下がった使い魔でも狙い撃ちすることができる。

LV	名称	基本攻撃力	説明
LV1	ブロンズアクス	17	青銅と木を簡単に組み合わせた両手斧。
LV2	アイアンアクス	20	ドワーフたちの製鉄技術により純度の高い鉄を素材とした両手斧。
LV3	ミスリルアクス	22	太古より伝わるミスリル銀と鋼鉄の合金によって加工された両手斧。
LV4	ライトシルバーアクス	25	純銀を使用した両手斧。特殊な造りにより、かなりの軽量化をしてある。ただしそれを使いこなせる者は少ない。
LV5	アダマンアクス	27	非常な硬度を誇るアダマン鉱石を使用した両手斧。膂力を誇る巨人族たちが好んで使用していたと伝わっている。
LV6	ワイバーンアクス	30	飛龍の魂を抜き取り、封じ込めた両手斧。両手で持つのは重量があるからでは無く、手を離すと飛んでしまうため。
LV7	グランドアクス	32	巨大な古の岩から作られた無骨な両手斧。かつては巨人族が好んで使ったと言われる。

両 複

武器タイプ：槍

複 ウィンドスラスト オーバーキル

オーバーキルは自身を中心とした円の範囲内の敵全てに攻撃する。複数に攻撃するため攻撃力は低目。前後左右をカバーできるのが特徴。

LV	名称	基本攻撃力	説明
LV1	ブロンズランス	17	青銅と木を簡単に組み合わせた槍。
LV2	ギガントニードル	20	戦士達が戦場の寄せ集めで作ったものが起源とされる槍。
LV3	ミスリルランス	22	太古より伝わるミスリル銀と鋼鉄の合金によって加工された槍。
LV4	サージナルランス	25	作った者の名を冠した槍。以前は聖なる者が持つ槍として作られていたと伝えられている。
LV5	エリスの槍	27	高潔な人格と勇壮な武勇でその名を轟かせた女騎士が愛用していた槍。
LV6	ハンチの槍	30	数々の骸より剥ぎ取った装飾品を元に、とある彫金師が作り上げた槍。仕上げの際自らの妻で試し切りを行ったと言われる。
LV7	ゲイボルグ	32	海神たちの骨をつなぎ合わせて作られた槍。その槍を突けば肉に食い込み、払えば全ての生ける者を裂くと伝えられている。

両 複

武器タイプ：杖

複 バーストショット オーバーキル

オーバーキルは、前方扇形の範囲内の敵全てに攻撃する。前方向への攻撃範囲の広さはまずまずで、前方の敵をまとめて範囲に入れやすい。

LV	名称	基本攻撃力	説明
LV1	樫の杖	17	不思議な力を持つと言われる樫を利用した杖。振りかざすことにより、強力な力を呼ぶことができる。
LV2	アイアンスタッフ	20	ドワーフたちの製鉄技術により純度の高い鉄を素材とした杖。
LV3	ミスリルスタッフ	22	太古より伝わるミスリル銀と鋼鉄の合金によって加工された杖。
LV4	メイジロッド	25	大崩壊より以前に、魔術師たちが使っていたと言われている杖。力の弱い者でも使えるような加工が施してある。
LV5	魔法石の杖	27	魔石の力を増大させる呪いがかけられている杖。1度振りかざすと、その力は天地をかけめぐると言われる。
LV6	ルーンスタッフ	30	神秘なる力を持つ杖。持つ者はその光を浴びることにより痛みを感じず、力尽きるまで戦うと言われる。
LV7	ドラゴンスタッフ	32	ドラゴンを狩猟したときにはぎ取った逆鱗を素材に使った杖。杖での攻撃もある程度こなせるような造りになっている

※攻撃範囲は、青が通常攻撃、黄色がオーバーキル。

HELMET

兜ランクごとに付加される使い魔への攻撃力ボーナス

ランク	A	B+	B	B-	C	D
使い魔への＋攻撃力	＋5	＋4	＋3	＋2	＋1	無し

[重]装備は、ランクと無関係にランダムで以下の数値がプレイヤーHPに付加される

プレイヤーへの＋HP	＋30	＋33	＋36	＋39	＋42	＋45

兜 軽

羽飾り系とLV7以外は、見た目に大きな変化があまり見られない。性能重視でいいだろう。

LV1 ボーンピアス

基本防御力	3

装着を忘れる程に軽いが、不思議な力により装備者の身を守るピアス。なんの骨なのかは不明。

LV2 蒼羽の鉢金

基本防御力	4

空気より軽い羽を持つとされる、飛沫鳥の羽を飾りに付けた鉢金。

LV3 ペンドラグバンド

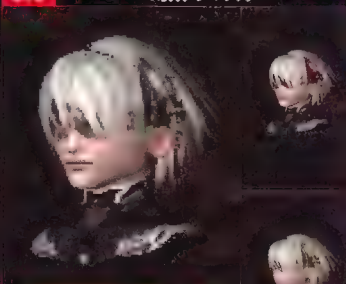
基本防御力	5

古代人の呪詛の言葉が書かれた布。この布で巻いた部位の周囲を硬化させる呪いが書かれているらしい。

LV4 アダマンヘッドギア

基本防御力	6

アダマン鉱石から抽出した特殊繊維で作られたヘッドギア。軽量で、高い強度を誇る。

LV5 幻妖のマスク

基本防御力	7

かつて世を跋扈していた妖魔たちが好んで用いたとされるマスク。身体の周囲に見えない膜を張る。

LV6 キヴァの髪飾り

基本防御力	8

古くから存在する民族での聖なる飾り。それは装着した者の願いを叶えると伝えられている。

LV7 シルヴァ・シャポー

基本防御力	9

旧王国時代の騎士たちが好んでかぶった帽子。元はシルヴァと云われる生地職人が作ったと伝わっている。

兜 重

SPEED −1

全体的に重厚なものが多く、顔をすっぽり覆ってしまうものがほとんど。変わった形のものも多く目立つ防具だ。

LV1 ソルジャーヘルム

基本防御力	3

重量のある頭部全体を覆う兜。旧王国の紋章が打たれているが、それも今でははっきりとは読み取れない。

LV2 ヘヴィヘルム

基本防御力	4

比重が高い割りに硬度が低い、安価な金属でできた兜。それなりの防御力を誇るが視界が狭い。

LV3 黒龍の兜

基本防御力	5

地底に棲むと言われる漆黒の龍を模した兜。素材はバイアル連山でのみ取れる希少金属を使用している。

LV4 鋼鉄の兜

基本防御力	6

廃れたはずの鋳造技術を未だに持つドワーフたちによる傑作の一つ。重量はあるがかなりの強度を誇る。

LV5 ルーフス・ガレア

基本防御力	7

紅い甲竜の骨と、極赤鳥の羽によって作られた兜。羽から巻き起こる風は付近一帯狂気の渦に巻き込むと伝わる。

LV6 狂戦士の兜

基本防御力	8

その昔、王の側近である近衛長が自己を無にし、それにより力を引き出した兜。兜の中より常に、狂走に駆る声が聞こえる。

LV7 覇王の兜

基本防御力	9

かつて鬼神と恐れられた戦士が愛用していたとされる兜。その壮麗な赤いマントは無数の返り血によって染められた。

頭部へ装備する兜。武器が何であれ、装備できる部位なので重要な防具。
使い魔へのボーナスは攻撃力。兜のランクによって＋1～＋5の5段階のボーナスが付加されている。使い魔を強化する上でも、かなり重要な数値だろう。
主人公の顔が見え隠れする部位なので、見た目を気にする人は数値よりも重要かも!?

兜 軽

髪飾りや帽子などの防具がメイン。装着する防具によって髪型も大きく変化するのが一つの特徴といえるだろう。

LV1 守りのピアス

基本防御力 3

装着を忘れる程に軽いが、不思議な力により装備者の身を守るピアス。なんの骨なのかは不明。

LV2 シルバークラウン

基本防御力 4

銀製の冠。装飾の意味合いが強く、防具としては期待できない。

LV3 アルテミスキャップ

基本防御力 5

アルテミスの加護を受けるべく、内側に呪詛が書き込まれている帽子。祭事の際に使われていたらしい。

LV4 チャンシーティアラ

基本防御力 6

代々、神殿に使えていた巫女が装着していた、ただのティアラだが、信仰の力が蓄積し、不思議な力で護られる。

LV5 ムニンズバンド

基本防御力 7

伝説の鳥より作られたヘッドバンド。神聖なる力の加護により、軽いが強い防御力を持つ。

LV6 魔性の帽子

基本防御力 8

その帽子をかぶるものは魔性の者からの寵愛を受けると云われる。表面には見えない膜が張られている。

LV7 カザスの髪飾り

基本防御力 9

選ばれし巫女により、神々の力が憑依したと伝わる髪飾り。カザスとは伝説の力を持った巫女の名前であったらしい。

兜 重

軽兜と違って、頭全体をカバーするのもが多く、その見た目による変化が、髪型が変わる軽兜とは違った特徴だ。

LV1 アイアンマスク

基本防御力 3

鉄製の仮面。防具というよりは拘束具に近く、重くて動きにくい。

LV2 重青銅の兜

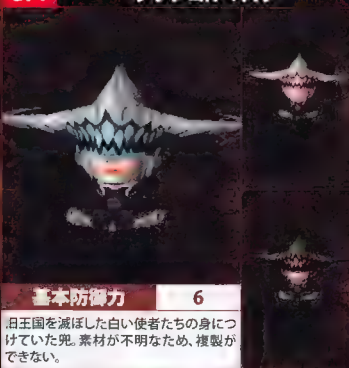
基本防御力 4

ブロンズ製の頭部全体を覆う兜。青銅製なだけあって、高い防御力と加工のしやすさを誇る。

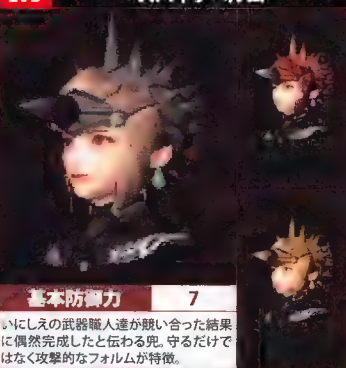
LV3 ワイバーンヘルム

基本防御力 5

飛竜の骨や鱗、皮を使った兜。装備者は飛竜の様に凶暴化すると言われている。

LV4 ブランコルマスク

基本防御力 6

旧王国を滅ぼした白い使者たちの身につけていた兜。素材が不明なため、複製ができない。

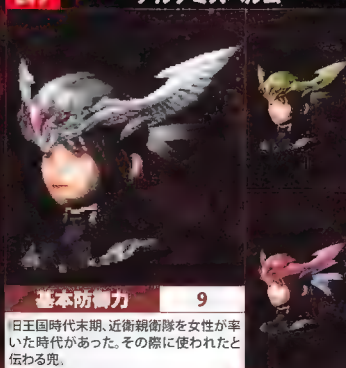
LV5 スパイクヘルム

基本防御力 7

いにしえの武器職人達が競い合った結果に偶然完成したと伝わる兜。守るだけではなく攻撃的なフォルムが特徴。

LV6 グレールの兜

基本防御力 8

伝説に伝わる4大鍛冶職人グレールが作ったとされる兜。特殊な金属と生物を材料として生成されたと言われている。

LV7 アルテミスヘルム

基本防御力 9

旧王国時代末期、近衛親衛隊を女性が率いた時代があった。その際に使われたと伝わる兜。

ARMOR

■ランクごとに付加される使い魔への防御力ボーナス

ランク	A	B+	B	B-	C	D
使い魔への＋防御力	＋5	＋4	＋3	＋2	＋1	無し

【重】装備は、ランクと無関係にランダムで以下の数値がプレイヤーHPに付加される

プレイヤーへの＋HP	+30	+33	+36	+39	+42	+45

鎧 軽

ボディラインが見えるボディスーツのような防具が多いのが特徴。新防具のシルヴァ・コールの格好良さに注目！

LV1 レザーコート

基本防御力 3

獣の皮をなめしたものをつなぎ合わせたコート。

LV2 蒼蛇の胸あて

基本防御力 4

羽虫の翼を持つ白蛇の、青白い腹の皮をふんだんに使った胸当て。薄くて軽い特徴をもつ。

LV3 アサシンコート

基本防御力 5

禁忌の森に潜む暗殺者ギルドたちが好んで身につけているコート。

LV4 アダマンハーネス

基本防御力 6

アダマン鉱石から抽出した特殊繊維で造られた半身防具。軽量で、高い強度を誇る。

LV5 伏魔のコート

基本防御力 7

邪気を放つ絹より織り込まれしコート。防御箇所は少ないが、周りには隔世の者達がうごめき装着している者を守る。

LV6 マンイーグルハーネス

基本防御力 8

元は古くから存在する民族での儀式で使用されていた衣装。着た者のオーラを硬化する力を持つ。

LV7 シルヴァ・コール

基本防御力 9

旧王国時代の騎士たちが好んでまとった衣装。元はシルヴァと云われる生地職人が作ったと伝わっている。

鎧 重

SPEED −1

重厚な形をした鎧が多い。いかにもファンタジー的な格好良い鎧が多く、騎士・戦士系が好きな人にはオススメ。

LV1 ソルジャーアーマー

基本防御力 3

重量のある全身を鎧う甲冑。旧王国の紋章が打たれているが、今でははっきりとは読み取れない。

LV2 ヘヴィアーマー

基本防御力 4

比重が高い割りに硬度が低い、安価な金属でできた全身防具。それなりの防御力を誇るが動きにくい。

LV3 ミスリルアーマー

基本防御力 5

ミスリル銀を使った全身鎧。ドワーフたちが最初の発見者とされるミスリル銀が贅沢に使われている。

LV4 鋼鉄の鎧

基本防御力 6

廃れたはずの鋳造技術を未だに持つドワーフたちによる傑作の一つ。重量はあるがかなりの強度を誇る。

LV5 ルーフス・ロリケタス

基本防御力 7

紅い甲竜の骨を集めて作ったと言われる鎧。堅く鍛えられた鎧は、いにしえの呪術により鋼鉄と交わり驚くほどの硬度がある。

LV6 狂戦士の鎧

基本防御力 8

その昔、王の側近である近衛長が自己を無にし、それにより力を引き出した鎧。枯れることない狂気が身体を駆け抜ける。

LV7 覇王の鎧

基本防御力 9

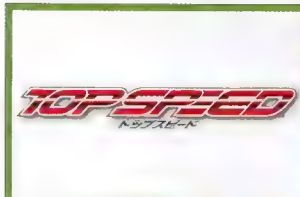
すべての武を極めし者が手にすることができる鎧。古書によると、装備した者は命尽きるまで強き者を求め続けると記されている。

胴体へ装備する鎧。兜同様、武器が何であれ装備することになる部位なので、やはり非常に重要な装備となってくる。使い魔へのボーナスは防御力。鎧のランクによって+1～+5までの5段階のボーナスが入手時に付加される。使い魔の生存率を少しでも上げたいときは重視したい項目といえるだろう。もちろん、見た目重視も重要といえる。

新作情報 旬の新作ゲーム目白押し!! ニューカマー最前線

New Comer Front Line

当コーナーでは、完全新作情報から本誌発売時には稼働が始まっている最新稼働タイトルまで、盛りだくさんでお届けしよう!

TOPSPEED トップスピード

業界初!? リアルタイムのネットワーク多人数レースを実現!

トップスピード

ドライブファンのみならず、あらゆるプレイヤーが楽しめる対戦レースの究極形態がアーケードに登場! 全世界規模のネットワークを介して、並み居るライバルたちをまとめてブッちぎれ!!

これぞレースゲームの真骨頂 爽快感重視のバトルレース!?

ネットワークを介して世界最速の称号をつかみ取れ!

登録メッセージを送信!? チャット機能搭載

ネットワークゲームの定番ともなったチャット機能も完備! 事前にメッセージを登録しておいて、ステアリング部分のボタンでメッセージを選択&送信できる仕組みだ。

多彩な車種とコースレイアウトで好評を博した『バトルギア』シリーズのタイトーが、レースゲームの原点に立ち帰る最新作『トップスピード』を発表!

既存タイトルがリアルなシミュレーター傾向であるのに対し、本作は「爽快感&ゲーム性重視」が基本コンセプト。だれでも気軽に遊べるタイプで、初心者も十分に楽しめる多彩な機能が満載されている。中でも最大のセールスポイントは、やはりリアルタイムの多人数プレイが可能なこと。地元店舗の専用筐体からエントリーするだけで、ワールドワイドなプレイヤーたちとの白熱したバトルを実現!? 1on 1のストイックな対戦とは、また違った面白さを体験できそうだ。

ゲームライクな操作感覚でレースを楽しめるタイトルは久々。ネットワーク対応型なので、いつでも好きな時に多人数対戦ができるぞ!
※画面写真はイメージです。

地元の店舗からエントリー可能!

『バトルギア』を踏襲した充実のアシスト&カスタム

現在も鋭意制作中の本作だが、ここでは実装予定のアシスト機能&カスタマイズ機能を詳しく紹介!

基本的にゲーム性重視だが、そこはバトルギアシリーズを手掛けてきたタイトーだけあって、筐体はミッションギア付きの本格派。とはいえ、ブレーキ補助や自動復帰の「アシスト機能」で運転に不慣れなプレイヤーでも手軽にレース感覚を楽しめる。さらに車体のチューニング&カスタマイズ機能といった、やり込み要素も充実しているぞ!!

アシスト機能

オートマを超越したアシスト機能付きで、無免許でもリタイアせずにすむ?

カスタマイズ

性能アップだけに止まらず、パーツ交換やペイントなどドレスアップも可能。

※上記画像は『バトルギア4』のゲーム画面、左記画像は「バトルギア」の公式コンテンツ[BATTLEGEAR.net]の画面です。

新NESYSカード(仮)対応!

『バトルギア』は鍵型の認証キーだったが、より扱いやすいICカードへ変更される。

TOPSPEED トップスピード Creator's Comment

新型レースゲーム『トップスピード』は、今まで「対戦」方向に向かっていたレースゲームの流れを、いま一度「レースゲームの原点に戻ろう」というコンセプトでご提案するゲームになります。ネットワーク(NESYS)に対応し、全国のプレイヤーたちとリアルタイムで多人数プレイを楽しんでいただくために「チャット機能」を搭載し、ゲームセンターならではの楽しみをご提供します。友達同士に加え、ゲームセンター間のネットワークを通じた遠隔地の仲間とのコミュニケーションの場をご提供します。また、遊んだその場で各種の車輌カスタマイズを可能にするなど、短時間でギュッと凝縮した面白さも併せてお届けしますので、どうかご期待ください。

タイトー AM開発統括部プロデューサー **井上康史氏**

3Dビジュアルへと生まれ変わったゴシックホラーSTG再臨!

デススマイルズII　魔界のメリークリスマス

Xbox360版でも話題沸騰中のケイブが贈る続編タイトルが早くもアーケードに登場!　来るべきVER.アップに備えて、新システムをしっかりチェックしよう!!

聖なる夜に彼方より鳴り響く悪夢へ誘う鐘の音色――

個性的な世界観とキャラクター性で、幅広いプレイヤーから支持を集めた『デススマイルズ』の続編が稼働開始！　見た目こそ変わった印象を受けるが、絶妙な稼ぎ要素を盛り込んだ基本システムは、前作に勝るとも劣らない出来映え。その攻略を進める上で重要なるのが、新要素となる結界レーザー＆結界反応弾の存在。正直、慣れるまで戸惑う部分もあるが、それだけに使いこなした時のそう快感も満点だ。

なお、５月中旬から稼働中の本作では、ケイブ初となる定期VER.アップ方式を採用。現行VER.だと序盤４ステージまでプレイ可能だが、今後さまざまな要素が解放＆追加される予定なので、マイペースでプレイしながら期待しよう。

3タイプのショット＋無敵ボム、一定時間のパワーアップなどのシステム周りは前作を踏襲。A+B同時押しのロックショットは結界レーザーに変更された。

既存キャラ四人＋新キャラ二人は確認済みなので、次回以降に追加される予定?

カウンタの消費でアイテム量産可能!?

ウィンディア

スーピィ

魔法陣の展開で一網打尽!
結界レーザー

時間経過で残像が赤色へと変化する結界反応弾を誘導→解除でさらにアイテム変換可能

カウンタ残量でロック範囲が変化する追尾型の結界レーザーは、敵弾にスロー効果ありの防御手段にもなる重要な稼ぎ要素の一つ。着弾まで若干のタイムラグもあるが、敵破壊時の得点アイテムを大幅に増やすことができる。ただし、結界を展開し続けると、撃ち返しの結界反応弾が発生するので要注意だ。

5月中旬から順次全国にて稼働開始!!

より遊びやすく、より気持ちよく、よりリアルにパワーアップ!

DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live

アーケード競馬ゲームの最高峰、『DOC』が大きく進化。初心者に優しい、詳細な解説モードが搭載されているので、今作からプレイをはじめてみては?

ここが新しい

『2008』から一番パワーアップしたのがレースシーン。白く表示されている各脚質のムチ有効範囲内での、効果アップ時はゲージに炎のエフェクトが追加されている。さらに体力回復量がアップする位置取りをすると、体力ゲージが白く輝くぞため、脚質ごとの騎乗方法が分かりやすくなっているのだ。また、「1人用モード」の追加により、レースプログラムが更新されているぞ。

展開よってパラメータが白く光るため、各項目の重要性が明確に。

新しい競馬場が追加され、レースのバリエーションも豊かになった。

初めての方はレクチャーモードで私が教えます。

☞『DOC』が誇るアイドルホース

ウマコ

1人用モード

純粋にCPU馬と対戦する「1人用モード」が搭載。まず、競争馬カードを挿入したあとに「1人用」を選択すると、右写真のようなレース選択画面が表示される。レースはOPEN～全国交流ＧⅠの5種類に分かれており、レースの格が高いほど難易度がアップする。各レース項目選択後にさらに6種類の距離から出走したいレースを選択すれば、普段のプレイ同様「調教」→「レース」→「コミュニケーション」の流れが開始されるのだ。「1人用モード」は他人と勝負する必要がないため、対戦プレイより難易度が低め。愛馬を鍛えるにはもってこいだ!

初登場のであり念願(?)の「1人用モード」。これで心行くまで納得の育成が可能に。

GⅢ以上の格を選択すると、実在の競争馬が登場。本馬場入場はボタンでスキップ可能だ。

『2009』稼働前夜祭 うま部馬なりプレイング座談会

▼久しぶりにうま部が集合

がもう [illegible]

ケン [illegible]

しもでん [illegible]

▼とりあえずプレイ開始

がもう [illegible]

しもでん [illegible]

ケン [illegible]

▼レースシーンへ突入

がもう [illegible]

しもでん [illegible]

ケン [illegible]

がもう [illegible]

▼プレイを終えて

ケン [illegible]

がもう [illegible]

しもでん [illegible]

ケン [illegible]

今月は！ あの村田先生のラフをアトラスより[illegible]することに成功!!

豪血寺一族 先祖供養

我らが村田氏直筆のメインビジュアルのラフ画に加え、新キャラクターや新要素「カットイン」の秘蔵画像を大放出！ あ、システム解説もちょびっとあるよ！

村田蓮爾氏のラフ画を緊急入手!!

カットインがもう大変なことに!!

アンジェラ・ベルデ

▶最近高性能と評判の淑女アンジェラ嬢は、カットインも実に優雅。アメコミっぽいとか思うと文字通り雷落ちるぞ！

プリンス

▲バラに包まれた本来の姿を夢想するプリンス。この一枚からだと、このオヤジ体型の方が本来の姿だとしか思えないことに涙目。

大山礼児

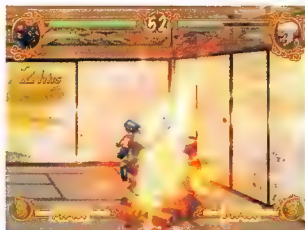
◀昭和的とか、ろくでなし哀歌的とか思うところは多々あれど、あの礼児君が個性を主張している点にこそ驚く一枚。これが先祖供養効果か!?

おざなりにしていたシステムを軽く紹介

怒り爆発／煩悩解放▶

「ストレスメーター」が最大になると防御時は「怒り爆発」が発動し、敵を吹き飛ばす。攻撃時の場合「煩悩開放」が発動し、一定時間攻撃力が上昇。

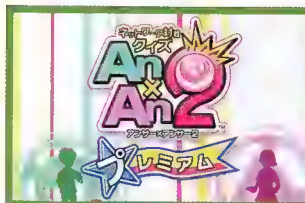
◀ごっつい攻撃

振りは大きいが攻撃中にスーパーアーマー効果があり、敵を吹き飛ばす上に追撃可能なキャラもいる便利な攻撃。まずはコイツの出し方を覚えるべし。

ストレスシュート／一発奥義▶

いわゆる超必ゲージであるストレスメーターは、3本ストック可能。1本消費でストレスシュート、2本消費で一発奥義という法外に強力な技が出せる。

めったに見る事のできない大ラフも公開

◀八歳児とは思えない、鋭い眼差しが光る。決定稿の凶悪な丸太が無い分、やや硬派キャラに見えなくもない？

◀決定稿よりやんちゃな印象を受ける凛嬢。2Pキャラとしての採用希望の声が、世界的に殺到しそうな予感。

対戦がメチャ熱い『アンアン2』がさらにバージョンアップ!

ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー2プレミアム

ただの早押しで終わらない、駆け引きが楽しいクイズゲーム『アンアン2』に新バージョンが登場! 新型イベント大会や新クイズなどの追加要素を紹介するぞ。

イベント大会が形式一新! 登頂せよ、「アンサータワー」!!

『プレミアム』では各種イベント大会が、謎の高層建造物「アンサータワー」を舞台に開催される。このタワーでは対戦に勝利すると上のフロアへ昇ることができ、もっとも高いフロアに到達したプレイヤーが優勝となる。経験値やアイテムなどがもらえるフロアもあるので、探検してみよう!

さらに新イベントとして、期間中なら何度でも挑戦できる「期間限定アイテム争奪戦」も登場。『プレミアム』では各種イベントに要注目だ。

順位争い以外に、階数の自己記録を伸ばす楽しみが加わった。強豪に気後れしていた人も、気軽に参加してみよう!

新クイズは読み合い重視!? 「爆弾押しつけクイズ」登場!

『プレミアム』で新たに加わるクイズ形式「爆弾押しつけクイズ」は、基本は四人で競う普通の3択クイズだが、問題出題時には並んでいる四人のだれかのところへ爆弾が置かれるのが特徴だ。

爆弾は問題の正解者数の数だけ右へと移動し、止まったところで大爆発! 爆発した席にいたプレイヤーのポイントは、半分になってしまう。問題に答えずパスをしても不正解にはならないので、ほかのプレイヤーの動向を見てうまく利用しよう。

たとえ正解してポイントが稼げそうな問題が出ても、正解者数の予測次第ではパスするのも重要な戦略になるぞ!

コミュニケーションがもっと楽しく

感情モーションやブラボーをくれた人への感謝や励ましのドンマイなど、コミュニケーション機能が大幅強化! 対戦相手のデータもいつでも確認できるようになった。

あの人気作が家庭用を経て超進化!

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 アンリミテッドマッチ

PS2用ソフトとして発売され、そのボリュームが話題となった『KOF2002 UM』が、ファンの要望に応えてついにアーケードへ! その内容とは!?

PS2版で磨き上げられた『KOF2002』の究極形態!

今なおアーケードでも人気を誇る名作『KOF2002』に、グラフィックや各種演出の強化、独自のプレイモードなどを追加してPS2で発売された作品がこの『KOF2002 UM』だ。勝利画面やステージ、BGMなど、『2002』の面白さはそのままに全体が一新され、新たなバイブルとして注目される本作が、ついにアーケードへと逆移植される!

MAX2超必殺技に入るカットイン演出など、演出面の強化が秀逸。アーケードという新たな環境で、さらなる進化を迎える!

圧倒的なボリュームが対戦を熱くする!!

ファンに愛され、磨かれ続けた『KOF』シリーズの伝統に支えられた対戦バランスの奥深さに加え、本作では登場キャラクター58名による3on3バトルという、対戦格闘ゲームとしては規格外のボリュームで戦略の幅が無限に広がる! さらに各キャラクターにも『UM』だけの新技や性能変更技、過去シリーズからの復活技が追加されており、非常に研究しがいがある。戦略とやり込みを極めたオリジナルチームで、対戦の頂点を目指せ!

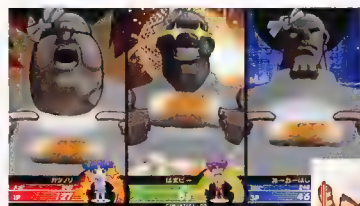
大ボリューム化しつつも全体にバランス調整が細かに施され、『KOF』シリーズの完全新作ともいえる完成度に!

『2002』登場のキャラクターに加え、ネスツ編に登場したキャラや裏キャラが一挙に参戦表明!

『UM』だけの新キャラクター、ネームレスはアーケード版でも健在。その戦闘力と存在感は、京やK'をも上回る!?

これぞ新『ビシバシ』!! ボタンが増えたッ!?

ゲーセンで老若男女を問わず広い層に人気の『ビシバシチャンプ』が、『ザ☆』を冠して新生！　伝統の3ボタン操作に、なんともう一つの「フィニッシュボタン」が加わった。完全新作となったミニゲームの数々も相変わらずの明快ユカイな面々で、4ボタン化で分かりづらくなっていたりはしないのでご安心あれ。

さらにe-AMUSEMENT PASSを使えばKONAMIの人気キャラを含む多彩なアバターを収集可能で、レアキャラクター入手の楽しみもある。さらに稼動後、新ゲームも追加配信予定だ！

3+1ボタンで 面白さは+∞ッ!!

フィニッシュボタンはゲームの最後に押すボタンなので、これをだれが最初に押すかと場の盛り上がりはさらに倍化！　個性的なミニゲームの数々には、すべて「隠しキャラ」があるとのウワサも……!?

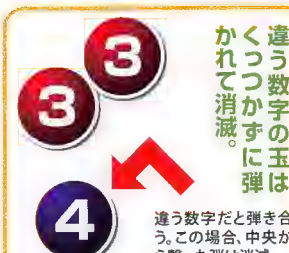
シンプルだからこそハマる、パズルゲームの原点回帰！

シメンソカス

アーケードでは久々の新作パズルゲーム、時間を忘れるその内容とは!?

ルールも操作も簡単！ だけど遊びごたえ十分!!

本作のルールは非常に単純で、それぞれ独自の軌道で中央に迫ってくる数字が書かれた玉が、中央に達してしまうとゲームオーバー。そうならないように右図のルールに従って、レバー操作で中央から玉を飛ばし、画面上の玉を次々と消していく。玉の種類はボタンで変えられ、また玉はレバーを倒し、放すと入れていたのとは逆の方向へ飛んでいく。レバーを長く倒しているほど玉に勢いが付くので、強弱を利用して画面上の玉を弾き飛ばすのも重要な戦略だ。

数字が同じ玉はくっつき、数字と同じ数だけ集まると消滅。

違う数字だと弾き合う。この場合、中央から撃った弾は消滅。

普通に遊んでもかなり奥深い内容だが、玉を弾いて並べ、連鎖消滅で高得点を狙ってみるとさらに面白い。また、一定数の玉を消すごとに現れる謎のメッセージの意味を解き明かすと……何かが起こる!?

てあたりしだいゲームリスト

現時点でタイトルが判明しているゲームタイトルを手当たり次第に集めてみたぞ。気になるタイトルがあるかチェックしよう。

●5月稼働予定タイトル		
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス	ケイブ	シューティング
[NEW]ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー2 プレミアム	セガ	ネットワーク対戦クイズ
●6月稼働予定タイトル		
DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live	セガ	競走馬育成SLG
ラジルギ ノア	マイルストーン	シューティング
[NEW]シメンソカス	メルヘンブレーカー	パズル
トラブル☆ウィッチーズAC～アマルガムの娘たち～	タイトー／冒険企画局	シューティング
●7月稼働予定タイトル		
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
[NEW]ホースライダーズ2	KONAMI	競馬カードゲーム
豪血寺一族 先祖供養	アトラス	2D対戦格闘ゲーム
THE KING OF FIGHTERS 2002 UlitimateMatch	SNKプレイモア	2D対戦格闘ゲーム
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
ひぐらしの哭く頃に　雀	AQインタラクティブ	ドラマティック麻雀
ザ☆ビシバシ	KONAMI	バラエティゲーム
ぶろっくぴーぽー	セガ	リアルブロック・ビデオゲーム
ホーンテッド ミュージアム	タイトー	シアター型ガンシューティング
ミュージックガンガン	タイトー	音シュー
[NEW]太鼓の達人12ドーン!と増量版	ナムコ	音楽ゲーム

●8月稼働予定タイトル		
jubeat ripples	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
●2009年稼働予定タイトル		
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
ボーダーブレイク	セガ	ネットワークロボットウォーズ
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
サイバーダイバー	タイトー	ネットワークMMO型FPS
シャイニング・フォース　クロス	セガ	ネットワーク協力型アクションRPG
[NEW]TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
[illegible]		
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
アイドルパラダイス	サクセス/AMI	パズル
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘

BEMANI情報満載でお届け!

BEAT MAXIMUM

今月は、新生活を頑張って生き抜くゲーマーのみなさんにBEMANIの魅力をjubeatのプレイリポートと一緒にたっぷり紹介。右のアフロは何!?

Text:はなだ

魅力1 直感的な操作でシンプルなゲーム性で簡単に楽しめる!

BEMANIシリーズの操作方法は至って簡単。例えば『pop'n music』なら、BGMに合わせて画面上部から降ってくるポップ君を押せば、だれでも曲を演奏する楽しみが味わえるのだ。また、ボタンを押す以外にも、ドラムやギターなどの楽器をモチーフにしたゲームもあるので、楽器経験者や興味がある人は、こちらをプレイするのもいいだろう。

魅力2 有名アーティストやアニメの主題歌などを収録している機種も!

BEMANIシリーズは、コナミオリジナル曲のほかにも、数々の有名アーティストや人気アニメの主題歌などの版権曲も収録されている。自分の好きなアーティストの曲を演奏し、ゲームとして楽しめるのも魅力の一つだ。

魅力3 e-AMUSEMENT PASSを使えばさらに楽しくなる

e-AMUSEMENT PASSを使えば、クリアマークやスコアデータを記録できるようになる。さらに、携帯サイトやPCサイト（※2）に登録すれば、データを閲覧することはもちろん、ゲームのカスタマイズなども可能となり、遊びの幅が大きく広がるのだ。e-AMUSEMENT PASSはゲームセンター内に設置されてある販売機で購入できるぞ。

◀ポップンのボタン配置を例に挙げてみよう。ポップくんの白いラインが赤いラインに重なったら……、

今から始める BEMANIシリーズ

右のQRコードから、携帯サイト「コナミネットDX」にアクセスできるぞ。

▶ポップ君と同じ色のボタンをたたく!　焦らず降ってくるオブジェ（※1）をしっかり見て、ボタンを押すことを意識しよう。

一見難しそうに見えるけど、中身は実にシンプルでお手軽に遊べるのがBEMANIシリーズ。今から始めても遅くない!　遊び方を覚えてLet's enjoy!

beatmania IIDX

七つの鍵盤とターンテーブルを回して遊ぶDJシミュレーションゲーム。クラブミュージックを中心とした選曲でプレイヤーを盛り上げてくれる。

GF&DM

ギターとドラムの演奏感を体感できる通称ギタドラは、楽器の経験が無くても大丈夫!お手軽操作で有名アーティストの曲を存分に楽しもう。

pop'n music

ポップなデザインが特徴のpop'n music。ボタンが大きく画面も見やすいので初心者でも楽しく遊べる機種だ。

DDR

画面下部から上がってくる矢印に合わせて、足元にある四つのフットパネルを踏んで遊ぶ。体全体を使ったアクティブなゲーム性に病みつきになる人も多い。

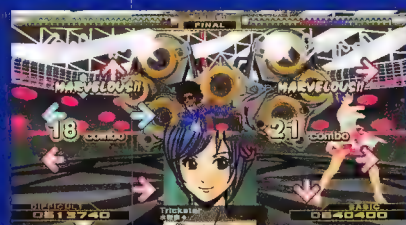
jubeat

曲に合わせて光るパネルをタッチするだけで遊べるjubeat。近代的なデザインがイカしてます。

次ページからjubeat特集!
Go to next page!

ハメコラム BEMANIビギナーから広がるコミュニティ

初代"beatmania"稼働から11年目を迎えるBEMANIシリーズだが、新規プレイヤーはまだまだ増え続けている。その理由は、「人が人を呼ぶ」仕掛けが内包されているところにあると思うのだ。よく、BEMANIシリーズをやったことの無い人から「面白そうだけど遊ぶのはちょっと恥ずかしい」という声を耳にする。

しかし、一緒にバトルやセッションしてくれる人が居ればどうだろう。少なくとも周囲に対する恥ずかしさは和らぐ。音楽が題材なんだし、適度にはしゃぐのもいい。遊び方がシンプルで直感的だから、一度体験したら大抵の人はハマる。ハマッた人は楽しい。ハメた人も仲間が増えてうれしい。……う～ん、みんな幸せ！　（ハメコ。）

どの作品にもプレイヤーのレベルに合った遊び方が必ずある。自分で見つけるも良し、教えてもらうのも良した。

BEMANI注釈補足

※1 オブジェ：前述のポップ君のように、画面上部（または下部）から降ってくるタイミングに合わせてボタンを押すマークを総称してオブジェという。

※2 PCサイト：e-AMUSEMENT PASSメンバーズサイト：http://www.ea-pass.konami.jp/

はなだが行く

BEMANIぶらり旅

突如始まった珍企画「はなだが行く BEMANI ぶらり旅」。記念すべき第一回は、今から始める jubeat講座を開講だ！

はなだ
本誌のBEMANI担当ライター。IIDXのDP皆伝が唯一の自慢。いろいろあってなぜかアフロで登場。

jubeatとの出会い、そして……

Yeah! What's up all? I'm D.J.HANADA! 先日編集Iさんに呼び出されて連れていかれた場所には何とjubeatが。なになに？ BEMANI担当ならこのゲームを攻略してみろって？ そういうことなら任せてください。で、jubeatのe-AMUSEMNT PAS挿し口ってどこにあるのでしょうか……。

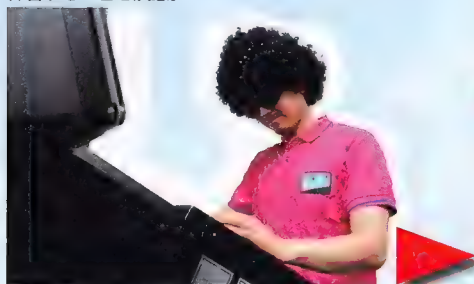
◀見慣れないマシンを前に何を思う?

◀って寒いボケはいいから……。

◀IIDXのノウハウがあり楽勝ムードで、いきなりEXTREMEをプレイし、撃沈するはなだ。

千里の道もまず一歩から

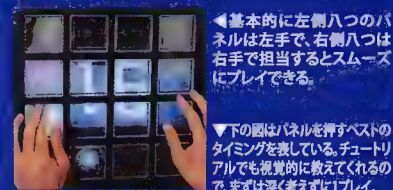
EXTREMEな難度に特攻してみたものの、容赦無い光りの嵐に俺のグラサンが割れる始末。曲終了時の評価は最低ランクのEを頂きました。千里の道もまず一歩から。いきなり無理はせずにBASICから練習することを決意。

ある程度プレイしていると、『jubeat』のコツが分かり始めてきたぞ。光るパネルにはある程度法則があるようだ。最初は戸惑うかもしれないけど、何回かプレイすれば次に光るパネルを予想できるようになってきた。

自分の力量を見誤り、EXTREMEな制裁を受けたはなだ。基本となる難度BASICで練習をすることに。

光るパネルには法則がある。慣れてくれば、次に光るパネルが分かるので、曲のリズムにノリながら楽しくプレイできるのだ。

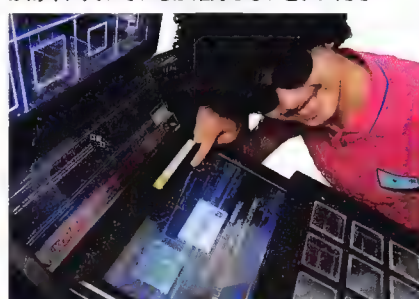
jubeatのコツ

光った個所を目で反応して押すのは難しいので、曲のリズムを覚えることが重要。また、自分に合ったマーカーを探しだせば、クリアへの道も近づくはずだ。

◀基本的に左側八つのパネルは左手で、右側八つは右手で担当するとスムーズにプレイできる。

▼下の図はパネルを押すベストのタイミングを表している。チュートリアルでも視覚的に教えてくれるので、まずは深く考えずに1プレイ。

プレイに慣れて余裕が出てくると

BASICで慣れてくれば、こっちのもの。思わずノリノリなプレイでフィーバーしちゃったぜ。エフェクトがきれいなこともあってか、コンボがつながるとうれしいのよね！ 曲によってFull comboを達成しちゃったりして、ご機嫌なプレイを披露。仕事を忘れて汗だくでjubeatを楽しみまくって大満足。

jubeatはe-AMUSEMNT PASSを使うと、クラスが表示されるようになり、クラスアップをすると隠し曲やマーカーが解禁され、一定の条件を満たすと称号までもらえてしまう、やり込み要素満載のイカしたゲームになるんだぜ！ だから、ゲームセンターに行くときはe-AMUSEMNT PASSと100円玉が財布に入っているか確認しないとダメだぞ！

jubeatを終えて

4×4のパネルは大変そうに見えたけど、実際触ってみるとスイスイ押せてびっくり。初心者でもサクっと遊べるので、見かけたら一度遊んでみよう！ また、jubeatの次回作『jubeat ripples』が今夏稼働予定。今年の夏は『jubeat』がアツイ！

すっかり『jubeat』と親しくなりご機嫌なはなだ。次は何を被って登場するのか!?

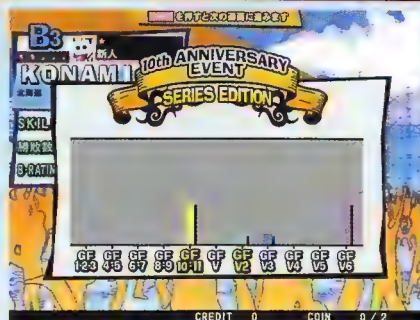
Let's Groove! BEMANIシリーズ新情報紹介コーナー

BATTLE MODE新イベント登場！

今月からBATTLE MODEにギタドラ10周年を記念した新イベント、その名も『10th ANNIVERSARY EVENT"SERIES EDITION"』が開催されているぞ。

このモードはBATTLEモードでプレイした曲の初出のバージョンに対して、ポイントが貯まっていき、100pts以上になるとコンプリート状態となる。各バージョンをコンプリートしていくと、下記の表にある、楽曲やキャラクター、待ち受け画像などがご褒美として獲得することができるのだ。

自分の選曲した曲は、勝ち負け関係無く10ptsずつ入るが、相手の選曲した曲に対して勝利すると、なんと40ptsも取得となり、コンプリートまで大きく前進するので、貪欲に勝ちを狙おう。

各バージョンの達成率はグラフの伸び率で確認が可能。小まめにチェックし、100ptsに近いものを見つけたら積極的に狙ってご褒美を獲得しよう。

Vシリーズ以前の作品はそれぞれ、1～3·4～5·6～7·8～9·10～11の5部門に区切られているため、気付かずに解禁してることもあるかも？

獲得ポイント表

	勝ち	負け
自選曲	10pts	10pts
相選曲	40pts	10pts

解禁内容リスト

キャラクター	ターコ
楽曲	HELPLESS(LONG)
待ち受け画像	イジワルなあなた

新ENCORE曲解禁

good-cool氏が送る「Walnuts」が新ENCORE曲として解禁されたぞ。BPMは136と遅めの曲調だが、そこはENCORE曲。前ENCORE曲である「Driven Shooter」にも勝るとも劣らない難度を誇っているぞ。ギターフリークス側の難度が高いため、セッションプレイの場合は比較的ギター担当のプレイヤーは高度な運指を求められるぞ。

ちなみに「Driven Shooter」はEXTRA曲になったぞ。これでENCORE STAGEまで行けなくても、EXTRA STAGEの条件を満たせばプレイ可能だ。

ENCORE STAGEはを出現させるにはEXTRA曲をプレイして、PERFECT率を95%以上取らなければ出現しない。

難度表

	GUITAR	BASS	OPEN	DRUM
BASIC	53	51	54	34
ADVANCED	73	74	75	58
EXTREME	97	89	98	76

BEMANIランキング

恒例のBEMANIランキング今回は各部門1位～5位の楽曲&キャラクターをお届け！　今月の人気楽曲とキャラクターを要チェックだ！

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Turii ~Panta rhei~ / Zektbach	【126.3pts.】
2nd	V2 / TAKA	【120pts.】
3rd	Ristaccia / Zektbach	【104.2pts.】
4th	Programmed World / kors k as StripE	【83.3pts.】
5th	卑弥呼 / 朱雀 vs 玄武	【80pts.】

Pick Up
Turii ～ Panta rhei ～

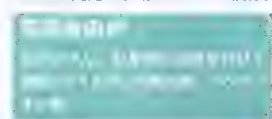
首位を防衛した「Turii～Panta rhei～」だが、今月ではV2に首位を取られそうなぐらいのデッドヒートを繰り広げた結果となった。上位5位まで新曲で埋め尽くされており、今作の楽曲は人気が高いことを証明した。

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【250pts.】
2nd	Concertino in Blue / 佐々木博史	【132.3pts.】
3rd	A.DOGMA / あさき	【102.9pts.】
4th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【88.2pts.】
5th	この子の七つのお祝いに / あさき	【73.5pts.】

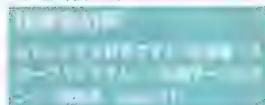
Pick Up
月光蝶

今月も「月光蝶」が首位を防衛し、もはや敵無し状態。しかし、「Concertino in Blue」が2位に入ってくるなど、2位以下は混戦状態。上位3位をあさき氏の楽曲で埋め尽くされた先月から動きがあった模様。

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【181.8pts.】
2nd	天土	【163.6pts.】
3rd	リリス	【159.8pts.】
4th	セム	【109pts.】
5th	セリカ	【90.9pts.】

Pick Up　彩葉

三連続トップだった天土から首位を奪還した彩葉が今月のトップに。ただし、リリス、セムといったキャラが急浮上しており、今後の動向が気になるところだ。

KONAMI MUSIC 月間ダウンロードランキング

	曲名 / アーティスト
1st	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
2nd	Evans / DJ YOSHITAKA(jubeat)
3rd	Turii ~Panta rhei ~トゥーリと星の民 / Zektbach(The Epic of Zektbach -Ristaccia-)
4th	Blind Justice それぞれの正義 / Zektbach(The Epic of Zektbach -Ristaccia-)
5th	Apocalypse 罪狩りの聖女 / Zektbach(The Epic of Zektbach -Ristaccia-)

インフォメーション

新ランキング開催告知！

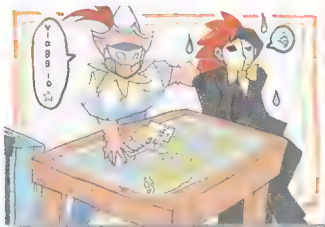
BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす！テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSが今月もスタートですよ♪

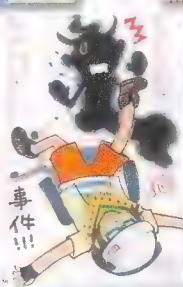
イラストコーナー

今月のテーマはアフターゴールデンウィーク！

（愛知県　ミサオさん）

（栃木県　可九田サブローQ君）

（栃木県　可九田サブローQ君）

（栃木県　可九田サブローQ君）

わお♪　にぎやかですね～。こちらの劇場は、満員御礼って感じです！ケ、ケイゴが苦しそうなのが心配ですが……。

（栃木県　可九田サブローQ君）

今月のまとめ

今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！キャラクターそれぞれの個性をうまくとらえたゴールデンウィークが表現されていて私もびっくりです♪　ちなみに音乃は、お友達といろんなところへドライブに行って行楽気分を満喫しました！そして休み明けのお仕事にクラクラ……。

BEMANIファンの声

ROOTS26の休載がとても残念ですが、復活を心よりお待ちしております。
（秋田県　緋音さん）

ROOTS26の再開を強く希望します。GOLIさん、ガンバってください。
（埼玉県　＊LICHTさん）

先月に引き続き、BEMANIファンの皆さまより引き続きROOTS26再開の声が寄せられてきました。ファンの皆さまからのご期待に応えられるよう、ただいま検討中ですので、これからも応援よろしくお願い致します。

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「七夕」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　また、同時に7月末売り号（2009年8月号）のイラストを募集します。7月末号のイラストコーナーのテーマは「夏休み」です。イラストの締め切りは6月26日（金）です。BEMANIキャラの夏休みを皆さまのイラストで彩りましょう。皆さまからのご投稿、お待ちしております。

初夏ですね、夏といえばヒマワリです。お元気ですか？　NAOKIです。

いきなりですが、今回の僕のコラムをもってこのコーナー、最終回となります。ホンマ寂しい限りです。

始まりがあれば、終わりがあるということで……寂しさを超えたときに、またどこかで会えることを楽しみにしています。

ということで、感銘極まって何を書いたらエエのか、書いては消して……ためらうこと5回（爆）。原稿締め切りギリギリになりよったので、もう勢いでいきま～す。

僕自身の近年の心境ですが、「グローバル展開」をマジに考えとります。世界進出です。アメリカ、ヨーロッパあたりから徐々にね。英語もロクにしゃべられへんのですが、音楽は国境を超えるということで（苦笑）。もっぱらアメリカが、今の自分のホームグラウンドじゃないか？　と最近思っとります。

J-POPを忘れた訳じゃないっすよ。TËЯRAでしっかり発揮しとるつもりです！

この間、夢を見たんですわ。TËЯRAが僕のフェイバリットなロボット系アニメの主題歌を担当しとる夢をね。正夢になればええんやけどね……（笑）。

どんなときも、例え叶わないようなことであれど、心に希望を灯す夢を持つことは必要やと思っとります。

さて、これからの僕ですが、僕自身立ち回りを変えて、これからは「音楽」だけにとどまらず、ゲーム自体もプロデュースする立場になりました。新たな世界にチャレンジです！

現在、いろいろと構想を立てて、試行錯誤している段階です。やるからには皆さんに「キタっ～」と思ってもらえるような、超ワクワクなエンタテインメントを届けたいと思っています。

今までは今まで、これからはこれから……しかしながら温故知新の気持ちを持って、今年一年を最後までフルスロットルで走り抜けたいと考えていますので、お付き合いいただければうれしいです。

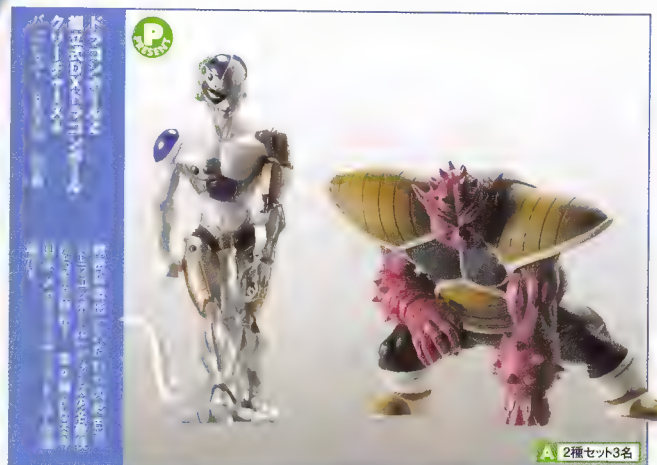
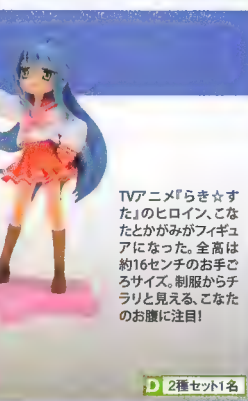
今年は、音楽系のライブを通じて皆さんと音を奏でることでも、お会いしたいですね。

No Music No Life!!

6月登場アイテム

プライズワンダーランド

梅雨にも負けず、インフルエンザにも負けず、今月もおすすめプライズを一挙紹介! 注目を集めているタイトーの「プライズリボルテック」特集もお見逃しなく!!

このマークのある賞品はプレゼントがあります。賞品したのアルファベットを綴じ込みハガキのプレゼント希望欄にご記入し投函してください。

ドラゴンボールZ
組立式DXドラゴンボール
クリーチャーズ4
バンプレスト

A 2種セット3名

モンスターハンター

B 2種セット3名

モンスターハンター
スポーツタオル

機動戦士ガンダム
組立式ビッグサイズソフビフィギュア

C 3名

ガンダムシリーズ
騎馬武者伝リアルタイプフィギュア
武者五人衆 ～風の巻・空の巻～
バンプレスト／6月中旬／全2種

ぷちえう゛ぁ
でふぉるまにあこれくしょん
バンプレスト

ドラゴンボールZ
組立式ドラゴンボールZワールドコレクタブルフィギュア vol.4
バンプレスト／6月中旬／全8種

ルパン三世
DX組立式スタイリッシュフィギュア
～THE PRISON BREAKERS!!～
バンプレスト／6月中旬／全2種

平成仮面ライダー10周年
組立式DXソフビフィギュア

らき☆すた
エクストラフィギュア
セガ

TVアニメ『らき☆すた』のヒロイン、こなたとかがみがフィギュアになった。全高は約16センチのお手ごろサイズ。制服からチラリと見える、こなたのお腹に注目!

D 2種セット1名

マシンのクセを知ろう

アームの強さ

アームの力はマシンによって違います。目当てのモノを持ち上げられるか見極めましょう。

アームの可動域

アームが届かないプライズは取れません。アームがどこまで動くのか要チェック!

ワンポイント

横から見れると有利

プレイ時に横から確認することでアームを正確に操作でき、獲得率が上がります。

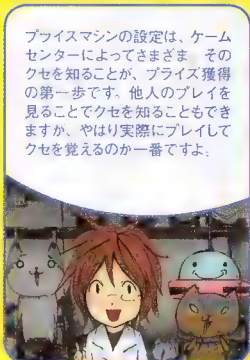



イラスト:森茶

タイトーの新展開
「プライズリボルテック」紹介

模型業界の雄、海洋堂とタイトーがまさかのコラボレーション！　なんと、あのアクションフィギュア「リボルテック」シリーズがプライズに登場し、注目を集めているのだ!!

プライズリボルテック（5月末登場中）

5月下旬に登場している「プライズリボルテック」シリーズ第１弾。ゲームセンターで見かけたら、なくなる前に急いでゲットしておこう。

どこでもいっしょ プライズリボルテック コスチュームシリーズ トロ/クロ No.1 夏祭りVer. I 2種セット2名 PRESENT

▲市販されているものよりも、サイズがひと回り大きいのだ。

今後の展開

▶ハロウィンとクリスマスバージョンの登場が予定されているぞ。

販売促進
田中 誠さん
株式会社タイトー
キャラクタートーイ事業本部
営業推進部 販売促進課
※左が市販の物で右がプライズ

「海洋堂さんとの出会いは『もやしもん』のプライズがきっかけです。精巧な造形とセンスに感銘を受け、また何か一緒にやりたいと思い、プライズリボルテックが誕生しました。市販品と差別化を図るため、サイズを大きく。そして季節のコスチュームを付属した、プライズのみのスペシャルバージョンです。ぜひお店でトライしてください。店舗リストなどはＨＰで確認してね。」
http://www.taito.co.jp/prize/index.html

プライズリボルテックを触ってみた。

タイトーからお借りしたプライズリボルテックを、さっそく堪能。思いのほか多彩なポーズをとらせることができ、ビックリ！　リボルテック特有の、手足などを動かすときの「カチカチ」という音も心地よく、掲載できないあんな事やこんな事をし、締め切り前だというのに時間を忘れて遊んでしまいました!!

◀アーケードでおなじみの昇龍拳を、完全(?)に再現!

▲バイクにまたがり、風になるトロとクロ。15の夜なのか。

◀小物があると、遊びの幅が広がることうけあい。

※バイクやベンチなどの小物は編集部の物を使用しています。

「リボルテック」とは…

「リボルバージョイント」という関節部を用いた、海洋堂のアクションフィギュアシリーズ。『エヴァ』や『マクロス』などのロボットを始め『アイドルマスター』の春香など、ラインナップは多岐に渡る。

新世紀エヴァンゲリオン エクストラサマービーチフィギュア セガ別注Ver.3
セガ／登場中／全2種

E 2種セット2名

ヱヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラプラグスーツフィギュア
セガ／6月中旬／全2種

F 2種セット3名

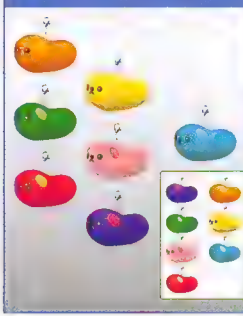
VOCALOID 初音ミク エクストラフィギュアVer.1.5
セガ／6月中旬／全2種

G 2種セット3名

ロザリオとバンパイア ダブルキーチェーンフィギュアVol.2
セガ／6月上旬／全4種

H 4種セット3名

どこでもいっしょ Fun Collection 10周年記念XL リッキー&トロぬいぐるみ
タイトー／6月中旬／全2種

豆しば つながるジェリービーンしばフィギュア
タイトー／6月下旬／全7種

豆しば メッセージぬいぐるみ
タイトー／6月下旬／全2種

タイムスリップTV うねうねゴン太くんマスコット
タイトー／6月下旬／全2種

ドラえもん ジャイアンマイク
タイトー／6月上旬／全1種

なんとあのジャイアンのマイクがプライズに!?　ボイスチェンジャー機能が搭載されており、これを使って歌うと歌が下手になる!?

Tシャツ新プロジェクト始動!

詳しくはwebか携帯で
http://ebten.jp/ar/

このはぬいぐるみ見参!

本誌とムービックの共同企画第二弾、このは・変わり身ぬいぐるみが、マーリン・変わり身カバー付きで絶賛予約受付中だ! 発売は6月18日を予定しているぞ。まだ予約していない人は急げ!

●このは・変わり身ぬいぐるみ(制服バージョン)
商品コード 053003 読者割引対象商品
販売価格 4,515円[税込]

©EXAMU Inc.

※画像はサンプルイメージです。製品向上のため、微妙な変更などが加わる可能性がありますこと、ご了承ください。

コンバースのド定番シューズをモデルにした人気ウォレット!

ONE★STARでおなじみ、CONVERSEのシューズのデザインをそのまま生かして作られたウォレット。もちろん機能面も充実。分類して紙幣を入れられる間仕切り仕様の札入れに、マチがついて硬貨が見やすく取り出しやすい小銭入れ、カードが14枚収納できるカードポケット、免許証や非接触ICカードを入れるのに便利なパスケースなど使い勝手は抜群!

●CONVERSE ワンスターウォレット 本革モデル
商品コード 053004 読者割引対象商品
販売価格 5,250円[税込]
■カラー:ブラック×ホワイト
　ホワイト×イエロー

某米国連続ドラマシリーズで主人公が使用した"通称ジャックバッグ"登場!!

大容量のメイン収納部はステーショナリーから大型の雑誌、折畳み傘などマルチに活躍。脇ポケット部には定番のペットボトルも余裕で収納可。ミリタリーアイテムを制作しているROTHCO社製だから、その頑丈さは折り紙付!

●ROTHCO NEWヴィンテージメッセンジャーバッグ
商品コード 053002 読者割引対象商品
販売価格 4,800円[税込]
■カラー:U.S.M.Cタイプ(オリーブ)/ARMY EAGLEタイプ(カーキ)

追加リフィール間もなく発売!

悠久の車輪～Eternal Wheel～公式バインダーの追加リフィルが登場。3rdエクスパンションと4thエクスパンションを収納できるリフィルポケットと、仕切りボード、区分カード、そして今回もタケシマサトシ先生の描き下ろしPRカードのカサンドラがセットになっている。前回同様、このカードでもオリジナルシナリオをプレイすることが可能。6月下旬の発売を予定しているぞ。

●公式キャリーバインダー 悠久の車輪 追加リフィル
商品コード 053001
販売価格 3,150円[税込]

※画像はイメージです。製品向上のため、予告無しに仕様が加わる可能性がありますこと、ご了承ください。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：77-79（CMYK）
田渕健康：80（銅雀台&アルカナ SIGNALS）
げっつ☆先生:81-84 グレースケール、大濹布）

雑誌のロゴや構成がガッツリ変化したことを担当ライターが本屋で知り（コラ）、
当投稿ページ「A-Fro」も離乳Rとやらを開始ッ!!
新コーナー案、局所的リニューアル案などの投稿も募集しております！

（大阪府　YU☆3君）

今月のACE!

皆さまからいただいたアーケードゲーム関連のカラーイラストを、これでもかとご紹介する場がこの「アフロCMYK」！　今月も時期ネタから新作旧作まで、幅広い新作が大集合です。

（埼玉県　halpock君）
☆今月は季節柄、梅雨イラスト特集からスタート。レラではなく紫ナコ。名も実も、紫陽花にふさわしく。

（東京都　采姫炬さん）
☆ある日のアイヌ、雨上がり。葉傘から除く笑顔が、まさにお日様！

（愛知県　立花ゆうりさん）
☆新たなグラスカリスマ降臨!?次の眼劇が楽しみですのう。

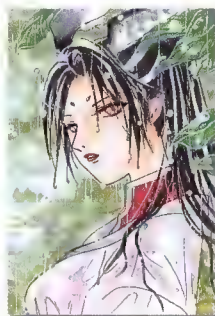
（東京都　岡田逸花さん）
☆思わず嘘だッと叫ぶ麻雀ゲーム化！バットやナタの導入は危険ですが。

（群馬県　紅花は熊の嫁君）
☆暗闇に居場所を探し続ける少女。今から物語が気になりますな……。

（愛知県　グリアイ☆リカさん）
H 永遠のサイキックアイドル降臨！ゲームでもこのキラリ度に注目！

（大分県　AKさん）
☆むしろ雨が振ると元気になるカエルさん。なにせ耐久力を＋9できますからな！

（岐阜県　星悠貴さん）
☆雨に濡れても、流れぬ雅。そしてジャンプーがどこかにッ!?

（神奈川県　瀬尾啄也さん）
H ベル嬢、晴れ間にお散歩の巻。虹もアーチでお出迎え！

（福岡県　武術師某さん）
☆風風＆雷雷、季節柄参上！梅雨にはスーレア級の活躍!?

（栃木県　可九田サブローQ君）
☆今月の闇と幻想・共演の1枚。この二人、投稿量も急増化中！

（茨城県　mikoko君）
☆熱血少女ではありますが……。服が実はけしからんのです（何）。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆もはやリフォームってレベルじゃない変身！あと、匠（8歳）の手にかかると大変なことに。

A-Fro回覧板　知ってるアナタもぜひ聞いて！　作品にAマークが付いている方には、担当軍団アフロズから本誌オリジナルの図書カードを進呈中です。さらにキャプション（アフロズからのコメント）の頭に H マークがある場合、それはヘリポートではなくホームページを持ってるという証！　本誌サイトの「投稿者リンク」にURLがありますゆえ、今すぐ見りゃれ！　→http://arcadiamagazine.com/

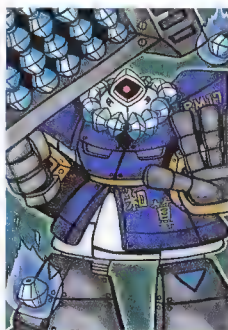
新図書カードもりもり製作中！ 絵師はJ・Bさん!!

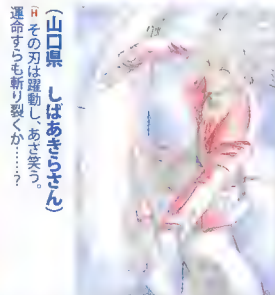
Ⓐマークが付いた方に進呈中のオリジナル図書カードに、間もなく新作が登場します！　今回のイラスト絵師は幅広いコーナーで人気の投稿者、J・Bさん。どんなイラストのカードが出来るのか、いつごろ完成するのか……と、夢見心地でそのお披露目を待ちつつ、カードゲット目指して力作をご投稿くだされぃ!!

（大阪府　J・Bさん）
☆『PM』シリーズのキャラはみんな個性的！アフロンは当方の暫定マスコットです（無断拝借）。

（千葉県　LiLeLuさん）
☆優雅に、しかし冷たく響く旋律。曲の名もまた、凍れる魔界の意。

（宮城県　はるかさん）Ⓐ
☆『2nd』で新登場のメイドさんお二人！先輩方に劣らない個性で、メイド長も安心。

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆和算入道、最終型発進！このバズーカの威力やいかに!?

（青森県　kei+2さん）
☆冒険や映画と、舞台はいろいろ。でもこの二人は、変わらぬ癒し系！

（青森県　チアキさん）
☆某大統領風に力強いアピール！
EX譜面も二週目弾幕も闘劇出場もcan!!

（山口県　しばあきらさん）
Ⓗその刃は躍動し、あざ笑う。運命すらも斬り裂くか……？

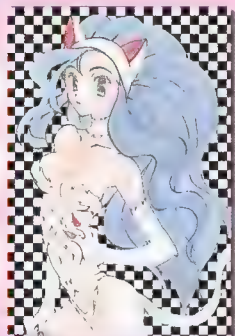
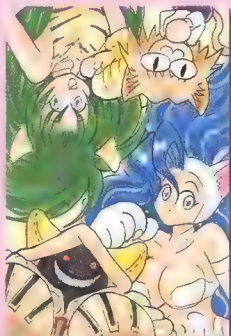
（東京都　霧谷緑さん）
Ⓗドロシーさん、おめかしで別人に!?
カバンがひそかに鏡アルカナ仕様。

（青森県　五森セキさん）
☆Des組に変態の人が参入ッ!!いや、曲名も変態ですから！

（富山県　流火季月さん）
☆青に映える、紅蓮の闇。家庭用での展開やいかに!?

こっそり侵略中♥ 新コーナーの野望

君知るや、当A-Froには新コーナーの気配が常に満ちていることを！　その一部をこっそりご紹介。

獣耳軍団の暗躍

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆最近急増中のフェリさん投稿。
愛らしくもソースタイリッシュ！

（奈良県　てつみん君）
☆『タツカプ』枠から緊急強襲。
獣耳カルテットの威力を見よ！

カラーブリセル快進撃

（三重県　暮新月那弥さん）
Ⓗ『PM17』のスター猫、擬人ブリ！カラーブリ投稿はまた殺到中！

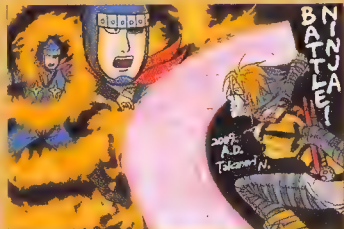
（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
Ⓗ『KOF MI』シリーズより、アナザークーラ嬢。
この純白は、純心が放つ内面の輝きなのかッ!?

A-Fro回覧板　ツッコミ多数だった「忍者村」告知の際の「雪歩の名前間違え事件」の謝罪を、ここでスライディング土下座とともにさせていただきたいちくわです。それはさておき（←超逃）「アフロCMYK」は今回のように基本3ページ（特集などはこちらに）と、以前の「アフロ解放区」のような個別のコーナーを大きめに扱う1ページ、という構成でしばらく運営する予定です。（右に続く）

A-Fro忍法

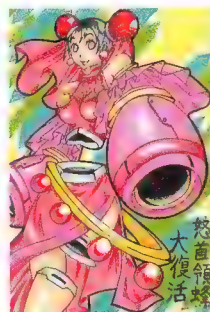
1カ月ディレイの術

先月の『忍者村』に出遅れた投稿者にン喝ッ!!　罰としてその中から、代表的力作をばさらし載せの刑。

（埼玉県　阿尾空河改め南さん）
☆現代っ子忍者は時間も守れぬか！でもキャワイイから許す!!（何）

（千葉県　西河"kodA.Y.U."貴教君）
☆変わり種忍者の必殺技対決！
順逆自在の術は無敵すぎる気も!?

ある意味忍んだので
殿様ニッコリ。

（東京都　有葉貴重君）
☆今月の閑リム代表の1枚！どの時代の二人か分かりますかな？

（東京都　大沼由実さん）
☆『ブレイジングスター』の麻雪嬢！手動連射か大変なお嬢さんでした……。

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ禁じ手番長から初の普通いろはさん投稿が！
「アフロDEモード」は今も僕らの胸の中に！

（東京都　よしみ君）
☆方や新先生、方や新生徒。実は同い年なのはヒミツ!?

（埼玉県　涼風君）
☆どこから見ても新任な、このフレッシュさ！
濃ゆい職場に染まらないことを祈る。

（福岡県　ありあさん）
☆新たな姿を得たレイニャン嬢。家庭用でじっくり観察するしか！

（三重県　猿天化G君）
☆闇を切り裂く帝王の一撃！そして相手には永き闇を……。

（東京都　上原キノ君）
Ⓗ実にカラフルな女子生徒ズ！見た目も性格も、実に華やか！

（新潟県　柳飛鳥さん）
Ⓗ悪魔風味で抹殺稼業!?ラブリーなのも小悪魔流？

（熊本県　ジョー☆小西さん）
☆これぞ『GOLD』仕込みの豪華仕様!!
『EMPRESS』への布石だったワケかい!?

（岐阜県　ほみいさん）
☆ついにそろい踏み、神崎家一同。この三人、今後どうなるやら……？

（東京都　柊かえでさん）
☆今年もクーラ嬢に海開き宣言を委託！埋まってる鉄球の人は気にするな！

A-Fro回覧板　（左の続き）ちなみに4ページ目に入らなかったほかのコーナーあての作品はストックしておりますので、そのコーナーが4ページ目に返り咲いた時にはしっかり掲載候補に含まれるって寸法ですわい！　なお、旬なゲームや時事ネタ、または担当がキュピーンと来る何かが含まれた作品の場合、通常イラストページに掲載させていただく場合もありますのでご了承をば。

この熱さ、たまらねぇ！

銅雀台ダイナマイト

殿！ 一カ月ぶりでございますなあ。皆様の『三国志大戦』ライフを盛り上げる当コーナー、今月も熱烈投稿てんこもりでお届けしますぞ！

（山口県　しばあきらさん）
H 覇道を切り開く真紅の軍団！ デッキバランスもかなり良好ですぞ。

（埼玉県　椛月ここあさん）
H そ、そうまでおっしゃられると、断るわけにはまいりませんな〜。でれでれ。

（石川県　チーパオさん）
H 悲運の才女、蔡文姫様。しかし、その頭の中には膨大な知識があふれておりますぞ！

（徳島県　瘉羅さん）
☆義を持って義に応えん――それが、このお二人の絆でありましょうな！

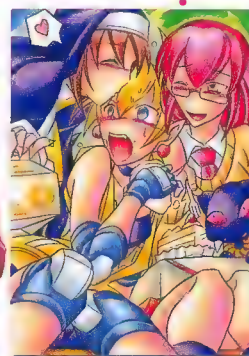
一発逆転 攻城兵特集！

（広島県　温井川天佑さん）
☆兵たちが持つ最高の実力を引き出だす！ その将略に間違いはございませぬ。

（宮城県　天河さん）
☆堅実な将として蜀を支え続ける劉封殿。血はつながらなくとも父想いですなあ。

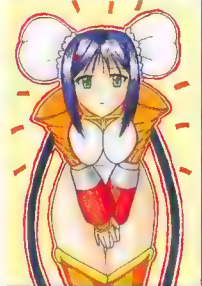
アルカナSIGNALS!

先日開催されたアルカナハートの同人イベント、参加されたアルカディア読者の方々から寄せ書きをいただきました！ ゲームでつながる絆、いいですよね！

（東京都　良月君）
☆いつもマイペースなリカさんですが、魔界仕込みのマイペースにはかなわない!?

本誌の読者コーナーでもお馴染みの方々が大集合！ 豪華てすねー。

（群馬県　今週のスーパーなアフロ君）
☆ヴァンリーと合体してみました！ 他の聖女さんのバージョンも見たいですね！

（千葉県　N・H君）
こ、このポーズは反則でしょう！ うらやましいなんてことはないですよ!?

（神奈川県　茶草君）
☆その後に「シスターズ」と付くわけですね！ ……ん？ 何か違うゲームのような……。

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
今はすれ違いの道も、いつか重なる日が来るかもしれませんね。続編の展開に期待!?

A-Fro回覧板　■お詫びと訂正■月刊アルカディア6月号のアフロCMYK内にて、北海道 包帯rmxさんの壱ノ妙のイラストに長野県 美倖ゆうあさんの名前が、忍者村特集内にて、大阪府 座・夏之介さんのバング&飛影才蔵イラストに大阪府 ムンク園山さんのお名前が入っておりました。ここに訂正しますとともに再発防止を誓いつつ、カイゼルちくわと編集部・尾崎にパロ・スペシャルをかける権利を贈呈いたします。大変申し訳ありませんでした！

アフログレースケール。

誌面リニューアルから早くも2回目となる"アフログレースケール。"のお時間ですよ、こんにちわんこそば！　新たな挑戦をしつつも、「グラスマニア」をはじめとしたコーナーも従来どおり募集中なんだーゾ。

（群馬県　NAGA君）

（東京都　白菊ひつじさん）
☆ボクらといっしょに歌おうよ。
コアでパンクなファンタジア！

（茨城県　mikoko君）
☆ちびキャラたちとハイ、ポーズ！
タライなんか落としちゃいかんですよ。

2009年3月31日、
G3ボロス金ヶ崎店が
閉店しました。

ココは岩手県内唯一
アーケード版アイマスが
設置されているお店で、
去年からスタンプ
ラリーとコミュニ
ケーションノートが
設置され、にわかに
盛り上がりを見せて
いた最中のでの閉店…

ここで多くのP仲間に
会えたことを感謝しますが、
同時にこの不況の中、
ユーザーとしてゲーセンを
買い支え応援する
必要があると感じました
手遅れになる前に…

たくさんの出会いと
思い出をありがとう！
G3ボロス！！

スタンプの絵柄はりっちゃんでした

（岩手県　せつそん君）
☆またもや減ってしまった『アイマス』設置店舗。コインを投入することで遊ぶだけではなく、自分たちの遊び場を守っていく時代なのか……。

ゲーセンをみんなで考える！

最近のアーケードゲームはオンラインが主流になりつつあるが、果たしてそれがすべてなのだろうか？　私もこれには疑問を抱いています。

確かにオンラインとオフラインそれぞれに特性があるので、一概にどちらが良いと言い切れないとは思います。私は元・アヴァニスト（←県内に設置店が無くなったため、自然引退）ですが、オフラインならではの楽しみも知っているつもりです。行きつけの店で、知り合いのプレイヤーさんが居ると「○○さん、こんにちは。今日は光りました？」といった挨拶から始まり、いざプレイすると、「そこでそれを使いますか？」や、「今回は○○デッキですか？」などといったほのぼの会話が交わされたりしていました。今となっては懐かしい思い出になりつつあります。

人付き合いが薄くなりつつある昨今、プレイヤーの皆さんもメーカーの方も、今一度オフラインの在り方を考え直してみてはいかがでしょうか？　（岡山県　きるえりっぴ智恵改めてＤＪ－りりあ君）

☆毎日顔を合わせて、合間の休憩中にちょっとした会話を交わしたり。オンラインも便利だけど、ローカルな環境こそがゲーセン本来の持つ姿で、強みなのかも。だから、遠征とかってワクワクしちゃうし！

ゲームをプレイ中、後ろから見られるのは構わないのですが、画面に人影が映ると集中力が途切れてしまうのは私だけでしょうか？

（東京都　七瀬迅来君）

☆ビデオゲーム全盛のころは、画面に映り込まない位置や角度で見ているというのがギャラリーの間での暗黙の了解だったりしましたが……。ゲセマナーの永遠のテーマかも？

それぞれのゲーマーライフ

部屋の掃除をしていたら、ネオジオCD版の『龍虎の拳外伝』が出てきました（しかも限定版）。今回は私の『龍虎の拳外伝』の思い出を語らせていただきます。

近所のレンタルビデオ屋のゲームコーナーに『龍虎の拳外伝』はおもむろに入荷された。今までにない美麗でなめらかなグラフィックに、私の心は引きつけられる。アフロではアイドル並の人気を誇る不破刃は、当時純真だった私の心には響かず（笑）、使用キャラはエモノを持っているから強かろうという理由だけでロディ・バーツを選んだのだった。

絶対にクリアしてやろう、という私の意気込みに反して周りでプレイする者はだんだんといなくなり、みんな『KOF』や『リアルバウト』へと流れていく。私は半ば意地にも似た気持ちで週の小遣いを『龍虎の拳外伝』にブッ込み続けた。投げつけたトンファーがなぜか戻ってくる飛び道具のリボルビング・ロッドや、上へ放り投げたトンファーに見とれているうちに攻撃を見舞うコマンド投げのディスティーヴ・インパクト1・2など、今見るとちょっとアレな必殺技を駆使してクリアすることができた。うれしかった。

私はこのゲームであきらめない事を教えてもらった。そして思った。「ようやく『KOF』が遊べる‼」と（え⁉）。

（埼玉県　ＡＣ30号君）

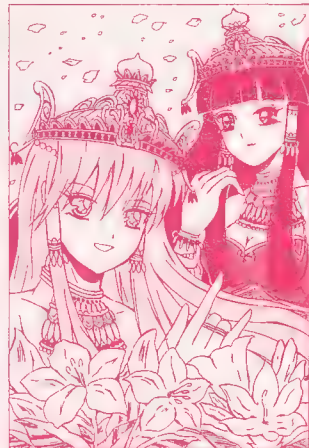
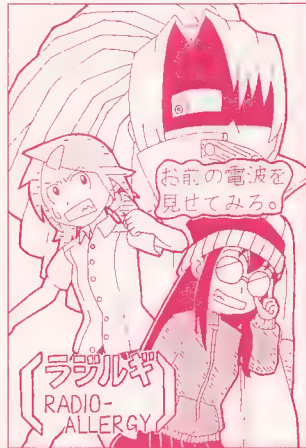
☆何かと不破刃の頭突きに目が行きがちだが、その少年はそれに小遣いをブッ込み続けた！　すごい漢だ！　ていうか大量のMVS筐体があったりゲーム自体がレンタルされてたり、NEOGEOそのものもゴイス。

ワケあって今、松葉杖で歩いていますが、ゲーセンへは復帰してます。さすがに『DDR』はムリですが、『ドラマニ』は左足でペダルを踏んで何とかなってます。『ポップン』と『beatmania II DX』も立ってはいられるので何とかプレイしてますが『ギタフリ』が意外と重く感じて、苦戦しつつプレイしてます。

何でもないような事に行き詰まる日々の中で、それでも音ゲーは憩いのひとときになってます！

（兵庫県　ポプたまＥＸさん）

☆ゲーセンはみんなの基本っしょ！　ビバ！　で、でもムリはしすぎないようにしてくださいネ〜。

（東京都　大沼由実さん）
☆その存在は表裏一体。
あなたはどちらの彼女がお気に入り？

（千葉県　会田惣君）
☆想いをはせてフライアウェイ。最近あのＴシャツのせいか、右へと言いたくなる……。

（東京都　外れブロー＠ノア待ち中君）
☆新たな闘いへのカウントダウン。
昨日のトゥーンな敵は、今日の電波系友！

A-Fro回覧板　な、何と！　アフログレースケール。では、モノクロイラストのほか文章投稿も大募集しておるのです！　携帯のメールなどからでもお気軽極楽に、ゲームセンターで起きたり見かけた出来事を送ってみるといいだろう。また、プレイヤーさんだけではなく、「ウチのお店ではこんなサービスをやってまっせ！」といった店員さんからの投稿も望むところでさあ！　ネタが思いついたら１フレで投稿DA！

リニューアルにちょっとだけ振り返る

ゲーメスト休刊から10年にもなるんですね……。

ゲーメストとの出会いは、当時ハマっていた『アフターバーナーII』の攻略記事を友人から見せてもらったのがきっかけでした。それから“ゲーメスト〜アルカディア”と長い付き合いです。当時はインターネットとかは無く、攻略は口コミかゲーメスト頼みでした。

いい年になった今でもまだゲーセン通いを続けていられるのは、ゲーメストとアルカディアのおかげです。改めて感謝！　**（福岡県　2DL君）**

☆当時を知っている人となら、初対面でも盛り上がれるメスト話。ゲーマーならだれもが知っていた偉大な雑誌。その魂は、これからもみんなで一緒に引き継いでいかなくっちゃ！

No.108の「レゲー最高♥」を見て思い付いたのですが、横スクロールシューティングでステージごとに異なる著名な画家のタッチを取り入れたゲームがあったら楽しいかも。

1面はギーガー調、2面はピカソ調、3面はシャガール調……みたいな。

（茨城県　妖怪出魂君）

☆シューティングだって言ってんのに、『プリルラ』の誇大妄想家ステージを思い出してシマウマ……。面ごとにテーマって面白そげかも！

皆はDNKG（どなかじ）？ボクだけ、私だけ？

『鉄拳6』が稼働し始めたばかりのころの話。初めて『鉄拳6』を見た姉が、

「ミゲルってTOKIOの長瀬に似てる!」と驚いてました。

「え？　そうかなぁ」と思ってたけど、やっているうちにだんだんミゲルがTOKIOの長瀬さんに見えてきてちょっとびっくりっす。

（大阪府　オリエンタルさん）

☆これを読んで、「え？　そうかなあ」と思ったあなたも、きっと数カ月後には見えてくるのです。継続は力なり！……ん、なんか違う。

『ガンダムVS.ガンダムNEXT』で、ZZガンダムがダブルウリアッ上やファイナルアトミックバスターを習得していなくて安心しつつも、少し残念な気持ちになっているのは私だけではないはずだ。

……やっぱり俺だけ？

（茨城県　吉本正（仮名）君）

☆むしろ望むところ！　この際、コンドルダイブやメキシカンタイフーンと、ついでに大ピンチや大パチンも習得させてインドモビルスーツを右に急降下爆撃隊！　ビバ悪ノリ！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆すべての人のための涙と祈り。その背中には、罪と罰の翼が見える。

（福岡県　御加月護君）
☆切り絵でまた一段とあでやかさアッパー。今宵の獲物は、だれにショウカ……。

（茨城県　えりりんさん）
☆きわどいキャラたちに、豊富なかけ合いもウリのひとつなのです。

あなたの出会いはいつですか？

ACアブダクション☆

A-Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は投稿締め切り日から45日後以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

マンガあり、お色気あり。そんなアフロきってのバラエティコーナーがココかもしれない！　しかも最近はふんどし勢力が台頭ぎみで、バラエティーというよりカオスかも！

（熊本県　エレ金新君）

A-Fro漫画道場

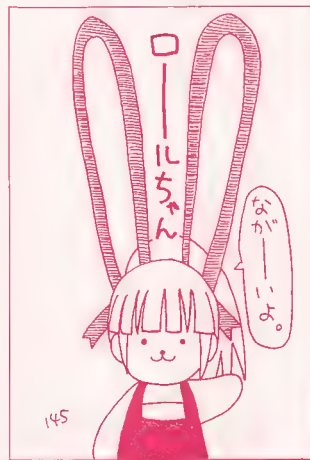
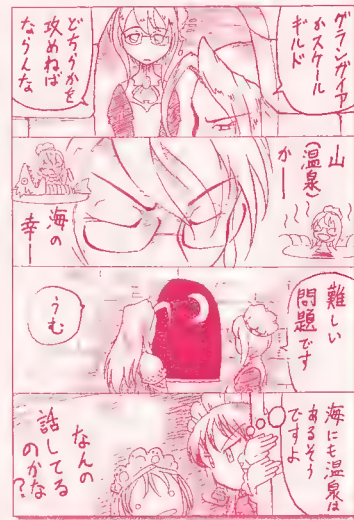
アルカディアのお笑い担当、漫画道場へようこそ。シケギャグだって、笑ってごまかせば怖くはねえ！……た、たぶん！

（大阪府　妹尾東君）
☆ぐぬぬ、否定しようにもますます活気づくどしふん部であった。

（東京都　上原キノ君）
☆かなりのおどろおどろ加減。さっと呪われそげな一品ダ！　ギギギ。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆すっかりカードゲー文化も浸透して便利な世の中になったものでさあ。結局前準備は重要ですが！

（福岡県　武術師某さん）
☆アフロDEモード休憩記念らしいです。
……とりあえずチームメイトに迷惑かかってます。

（広島県　森本マイヤー君）
☆ヒタヒタと忍び寄るSGの恐怖。
今年もシケ闘の時期が来るってえのかい？

（千葉県　ひよこさん）
☆今月のシケギャグその2。
某ロールケーキだとうっ!?　シケー。

（宮城県　はなやか涼子君）
☆人は皆、山派か海派の二つに分類されるという。
不死教団もまた然り。

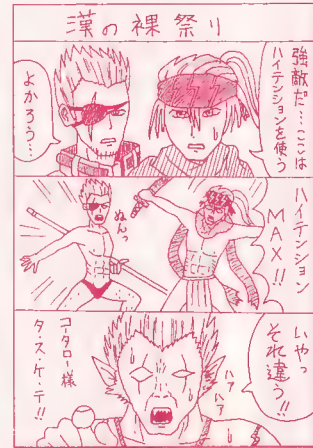
（長野県　LEG君）
☆子供のころ大人に、自分の嫌なことは人にするなと言われたことを思い出しました。

（大阪府　作左君）
☆どうやら二段ジャンプができたぐらいではダメだったっぽい。イカしてるぜ、アンタら！

（山口県　水縹ロコさん）
☆本人いわく、酔った勢い風マンガ。
と、とりあえずラオチュウ触ってっ！

（神奈川県　Ken君）
☆す、スゲエ！　まるで『式神の城』に見えナイッ！　そしてココにもふんどし。

A-Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】〇サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　〇イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【ＣＧデータ作品投稿規定】〇カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。〇推奨サイズは7×5cm。容量は350dpi。〇セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。〇作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

おなごになるといい
プリセル大作戦

男の子を女の子に変えてしまうイロモノ……、ゲフゲフン、ナイスなコーナーが今月もはじまりでーす。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆最近は"おんなのこ"を漢にしてしまう逆プリもチラホラ見受けられるのです。

（北海道　3ミリネジさん）
☆まな板になりそうなイメージ。
仕方がないので牛乳に相談で前向きに！

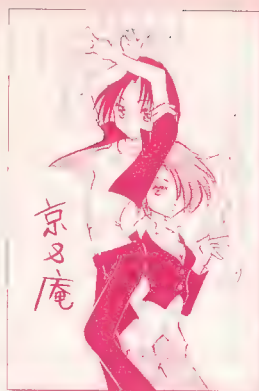
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆ムム、何かかなりのしっくり感。女の子でもよさげな名前だし。

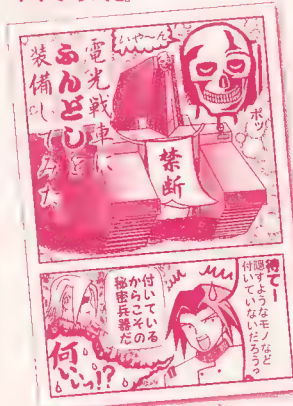
（北海道　ソウギョクさん）
☆父ちゃんではなく母ちゃんだった！ それもいわゆる、肝っ玉母ちゃんってやつかい!?

ビバお色気！
ゲルエロス村

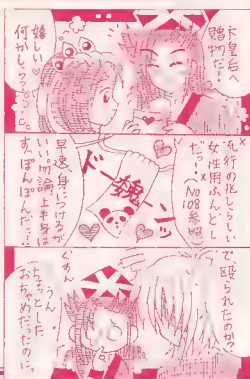
ちょっぴりセクシーな大人のビレッジ。観光しちゃう？

（青森県　陸さん）
☆CD効果で投稿量の多かった中、大胆さならダントツ一番！

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆こんな映画があるとかないとか、
とりあえずイイ汗かいちゃおうぜっ！

布切れ大ブーム
A-Fro ふんどし部

おもむろに盛り上がるふんどし部人気に、アフロの品位が問われる昨今であった。

（長野県　まっきーさん）
☆ヌオオ、来るべくして来たとでもいうのか!?
もはや迷走しているとしか思えないドシフン部。

（埼玉県　阿尾空河改め南さん）
☆女性用ふんどしの登場で、さらにカオスに!? でもコレはちょっとオシャレかも。

（福岡県　赤松セリさん）
☆いくらブーム（かもしれない）とはいえ悪ノリはしちゃダメっぽい。注意！

アンケートハガキのコーナーへ、ようこ、ようこそようこ～……あ、あれ!? お笑い芸人のマネをしたら、まるでアニメのタイトルのように!?

「WCO」って某国の「プロレス団体」かと思ってた
（埼玉県　オフサイド君）

生まれ変わってもアルカディアらしさはなくさないでください。

（宮城県　てもさん）

リニューアルでアフロ増ページですか!? 気になって夜も眠れません！

（愛知県）

5月号のMMターボで、はなやか涼子君の投稿を読んで思ったこと。

（埼玉県　尻ポケット君）

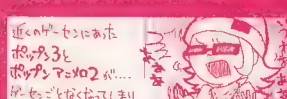
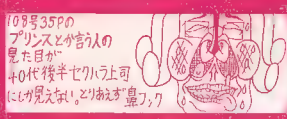
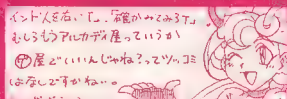
（島根県　そぼろビシャモン君）

（大阪府　ムンク山さん）

（愛知県　月ケイさん）

（鳥取県　青い肉汁君）

（三重県　ゲーメス党君）

（群馬県　（コンソメ風味）君）

Shake The アフロヅ

ちくわ　というわけでリニューアルに際し企画会議の真似ごとでもやっていこうと思う。

げっつ　減らされたページ分やる気のあるフリを見せ付ける寸法ですね？

ケソ　ならば安易に、次回は水着特集を提案するぜシャッハハイ！

ちくわ　シャドーボクシングの合間に発言とはやる気に満ちておりますなぁ。

げっつ　J・Bさんの新図書カードも順調に製作中ですしね！　シメシメ。

ケソ　こりゃありニューアルでさらに乗りに乗れてるっぺれー。

尾崎　それよりまずは今回の反省会を始めますよー。

アフロヅ　ギャフソ！　もうスペースがねぇ！

A-Fro回覧板　次回の締め切りは**6月16日（火）必着！**　応募要項は83ページ～84ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

逃げちゃダメだ逃げちゃダメだ。でも勝てない。だからこそ今日も向かうのだっ!!

杏野はるな 闘劇への道!!

第2回：心強い助っ人が登場した！

「最強助っ人・回転王見参!!」

前回は負けてしまったが今回はそうはいかないのだ、多分

やっほ〜、はるなだよ。杏野はるなの闘劇への挑戦、早くも2回目。前回は後輩の"痴漢撃退下段回し蹴り女子高生アイドル"（長い……）倉持結香ちゃんと一緒に中野TRFで闘いに臨んだのですが、惜しくも（？）敗退……。う〜む、ストリートファイターⅣ、深いな。ということで練習練習。とはいえ、なかなか練習の時間が無い……。これがはるなにとって一番の問題でございます。ちなみに一日の生活をざっとお伝えしますと、朝の9時に起床。遅いよっ！　と思われた方、まあまあ最後まで読んでくだせえ。そしていろいろなメーカーさんからお願いされている発売前のゲームをプレイしてレビューを書いてメーカーさんに返す。といっているうちに午後3時くらい。ここから各雑誌の原稿を書き始める（このアルカディアも例外ではないのだ）。週に5誌以上の雑誌がはるなを待っている。細かく言うと編集者さんが待っている。さらに言うならば読者様が待ってくれているのだ。そのよろこびを胸に書きまくる。と、そんなこんなで19時くらい。ここでブログを書く。と思っていると、取材の時間が来てしまう。編集者さんや局の方々がわ〜っとやってきてくださって、インタビューを受けながら写真をパチパチ撮られる。もちろん、その前にインタビュー内容に目を通して、答えられるようにしておく必要があるので事前に勉強が必要なのだ。そして、取材が終わると、今KONAMIさんとお仕事をしているオンラインゲームを二時間くらいプレイ。そんなこんなで午前0時くらいに。自分の価値観を狂わせないためにもゲームだけでなくほかの文化にも触れておく。そうしないと面白い文章や表現ができなくなるのだ。ということで大好きなレーザーディスクで映画を見る。やっぱり大きいジャケットがカッコいいからね♪　そんなこんなとやっていると午前3〜4時……。一日が終わってしまった……。こうして起床時間は9時くらいになってしまうのです。

なにやら上から目線の私。しかし心の中はバクバクドキドキアニマルなのである。意味が分からない。（分かる人には分かる）

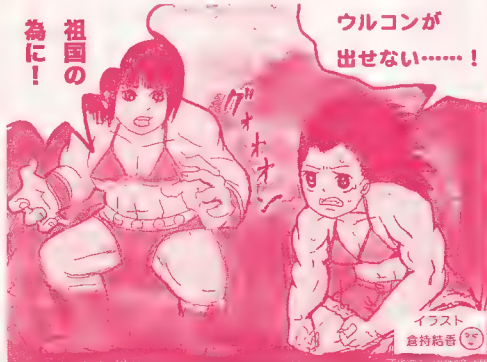
回転王さんを見守るはるなは天使の微笑みかそれとも悪魔の……？　がんばれっ!!

回転王さんと杏野はるなの最強？　最凶？　タッグが組まれた！

さあ、前回の雪辱を晴らすため、今回はるなには強力な助っ人が登場したのである！　その方こそが"回転王"!!　数々の格闘ゲームで名をはせた強豪プレイヤーさんなのだ！　使用キャラクターははるなはもちろんザンギエフ、回転王さんはフォルテ。おおっ、パワーとスピードのバランスがよいタッグではないか!!　運良くシードを引いた私たちは一回戦の全試合が終わるまでひたすら3時間ほど待つ事になってしまったのである。そしてこの待ち時間が勝負の行方を決めたのであった!?　ついに対戦相手が決定。つ、強そう……。大丈夫かな。

相手はグランドマスター これはやばいっす……

いよいよ試合開始。しかし、長時間待つというのは人に何らかの悪影響をもたらしてしまうのだ。やる気になっていた時点でシードを引いてしまう。これが悪く働き出したのか……。しかも相手はグランドマスターのルーファス。ルーファスを使用する人が圧倒的に少ないので、対策がよく分からない!!　思い切ってザンギエフのセオリーの通りにめくり〜しゃがみ小P×2〜しゃがみ小K〜EXバニシングフラットなどを入れていく。しかし、相手は一瞬のスキを当然ながら見逃さずにウルコンを決めてくる。ありがとう……。回転王さんも……。

くそうくそう！　二人は再戦を堅く誓ったのだ！

回転王

[illegible]

杏野はるな

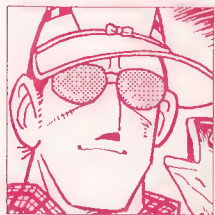
[illegible]

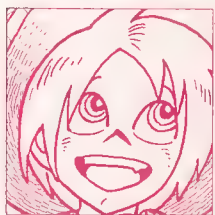
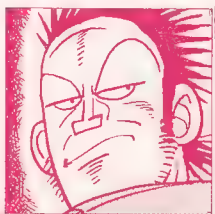
海の王様 猛者通信 ～雪の魔王編～

ハリス2号 俺たちのフィッシャーマンズワーフ

ハードコアにコスモキャベツ通いを続けるトリスターの面々だが、未だに明かされぬ謎メニュー「ツナクリームうどん」に挑む猛者が居ないのが現状。だれか食べてレビューしてたもれ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ　いわゆるC・LANにしてエスパーのムッハスな台頭にガクブルのナヤ使い。アイマスに備えてDSiの買い換えに走ってみるか。

ケソ　いわゆる田渕健康にしてインフルエンザのニュース報道を『AC ZERO』のサントラを聴きながら見ていたら超怖くなった小心者。

タキョス　いわゆるアルカディア編集伊丹 恭にして、猛者通信担当編集。クックのタイムアタックが23秒まで縮まったが、ここからが勝負。

FISH ON：01

時代は循環農業よ

We are Sanpei Boy.

ケソ　不思議なのは『ナックルバッシュ』って壊滅的に出回っていないハズなのに、アイランドにはプレスリーのイラストが結構来てたってことなんですよ。

まさ　ほふむ。ひょっとしたら、北海道だけでは正式稼働していたという『アルティメットエコロジー』みたいに、一部地域では出回ってたのかもしれんな。

タキョ　……なんで今回はいきなり隅っこレゲーのネタから導入してんだよコラ？

ケソ　マセルが突然事務所で、寝言のように「ナックルバ～ッシュ……」と呟いたんスよ（実話）。

タキョ　なんだよその話の流れは。

まさ　とりあえず、今回の猛者は市ヶ谷の釣り堀に出かけて釣り勝負をするんじゃなかったのかね。

タキョ　あー、それだけどさあ。実はこの前のゴールデンウィークに、現在はリーマンやってるメスト釣り部の部長SHO様、元アルカデライター・戸塚先生と一緒に、水郷（茨城県）の方にバス釣り行ってきちまったんだよなあ。

まさ　キキキキキミィ！　我に無断でメスト釣り部のホームレイク、水郷に出かけるたぁコンゴ動乱！　何故に我を誘わなかったか5秒やるから言ってみろ。

タキョ　マセルはXbox 360版の『デススマ』の仕事やカノンノ無双で忙しいとか言ってたから、あえて声をかけなかったんだよアアン⁉

まさ　そしてこの諦念……。

タキョ　んなわけで、俺の釣り意欲は今のところ満たされてるってわけよ。分かったか小僧ども。分かったらとっととコインを入れろ！

けそ　んじゃ、今回の猛者ネタはどうすんのさ！

タキョ　そうだなあ……新しいエヴァのパチンコについて語るか？

ケソ　それよりも『GNO2』にとっととザク強行偵察型を出して、視界と回避に補正付けるようにバンナムに直訴しましょうYO！

まさ　貴様らの提案は全くもってモセルで扱う必然性が無いゆえ、我が「田舎に泊まろう！　ぶらり訪問石井ぜんじ邸」なる新企画を提案してやろうじゃないか。

タキョ　小田原は遠いだろコラ。

まさ　しょうが、あ、ねい。今回は釣りつながりということで、アーケードの「釣りゲー」復権について熱く語ってみるというのはどうかね。

ケソ　な、なんだってー⁉

FISH ON：02

がまかつ股間締め

Gamakatsu Siwash Hook.

ケソ　とまあ、大げさに驚いてみましたけど、最近はアーケードで出ないですね、釣りゲー。

タキョ　漁師キャラとして、ジェフリーが頑張ってるくらいだろ。

まさ　一時期はセガから『ゲットバス』（キャッチコピーは「湖底に潜む幻に挑む」）、コナミからは『バスアングラー』（キャッチコピーは「バスの本能を刺激しろ！」）、バンナムからは『アングラーキング』（キャッチコピーは「アングラーキングで世界を釣れ‼」）というふうに、各社そろい踏みで釣りゲームを出しておったがな。

タキョ　しかし、所詮趣味の釣りなのにキャッチコピーの大風呂敷っぷりが凄えな。

ケソ　釣りで世界を救うぜ、的な鼻息の荒さがありますよNE。

タキョ　しっかし、21世紀に入ると同時に、一斉にアーケードから釣りゲーが消えたな。家庭用では今でもちらほら釣りゲータイトルが出てるみたいだがよ。

まさ　ホフム、実に残念さな。各社とも実に凝った、それぞれのカラーを出した釣りゲームに仕上げておったのにな。

ケソ　そうなんですか？　実は、『ゲットバス』以外はやったこと、あ、ねうという釣りゲー情弱な我であると告白しておきます。

まさ　『ゲットバス』はバスの生態を詳細に再現するために、開発陣が実際にバスを飼育していたというのは有名な話であるな。現在では「特定外来生物」に指定されておるゆえ、許可無しに飼育できないが。

ケソ　まさか、そのブラックバスを使ってモーションキャプチャーでもしてたんですかね。

タキョ　いくらなんでも、それは頑張り過ぎだろコラ。

まさ　『アングラーキング』の開発陣は、よりリアルさを追求するために南米はコスタリカ共和国まで足を伸ばし、サメがウヨウヨ泳ぐ水域で1.5mのターポンを釣り上げたという。

タキョ　釣りゲーム作るのも命懸けだなオイ。

まさ　しかし残念なことに、アーケード釣りゲーム業界は今や絶滅状態。陸っぱり、海っぱりに続く「ゲセっぱり」は日々涙を枕で濡らす日々だっぺれ～。

ケソ　そもそも「釣り人口」が減っているってことは無いですか？

まさ　一時の釣りブームに比べると減少しているとは思うが、ホビーとして定着しているので、劇的な減少はしておらぬと思うがどうか。

これは、セガの釣りゲー『セガ スポーツフィッシング』。映像は何と実写。昔、飲んだ帰りに西スポで遊んだっけな～。

これは、先日（ゴールデンウィーク）まさ兄ぃに無断で茨城に行った際に釣り上げた獲物。職権乱用はなはだしいが、約1年振りのバスなんで勘弁してくだされ。ちなみに、ほぼ同じ場所でもう1匹釣った（クランクベイトで）。

Tackle Data　ROD：TD-BA7011HFB（所謂初代ハリアーざます）／REEL：TD-Z103P（ローギアの右巻きZ。Zシリーズは Type-R+も合わせると4台所持しているヨ）／LINE：Sanyo APPLAUD GT-R 20lbs.（俺はヒロ内藤信者なのでラインは太い。1ポンドは約450グラム）／LURE：NORIES ESCAPE TWIN Cherry Cola（春といえばザリガニ、ザリといえば赤っつーことで、俺の中でも高い実績を誇るエスケープツインの赤系。さすが世界の田辺哲男、釣れるZE！）

FISH ON : 03

リアルラグーンシティ 5秒前

Shosama Now.

タキヨ　かといって、釣りゲームがつまんねえかといえばそうでもねぇんだよ。実際の釣りと違うのは明らかなんだけどよ、『ビデオゲーム』としての完成度はどのタイトルも悪くねえし、アクションゲームとしてちゃんと楽しめるんだよな。

ケソ　アーケードは入力デバイスも凝ってますしね。

まさ　これらのことを鑑みるに、実はメーカー側が「作るのをうっかり忘れていた」のではないかと推察してみるハイパン！（早口かつ後方転身で膝を叩きながら）

ケソ　なん……だと……。

まさ　きっと、各社の開発者に聞けば「あ、そうそう、釣りゲーの企画書出そうと思ってたんだ」と、己のうっかりを省みるに違いないて。

タキヨ　……そうかぁ？

まさ　あと、マジメな話をすると、釣りゲーの入力デバイス（釣り竿コントローラー）は、メンテナンスが大変なうえに、疲弊が凄かったというのがあるだろうな。これは鈴木裕さんが言ってたのだが、「『ハングオン』の筐体は、本物のバイクの5倍の速度で疲弊する」らしいさね。

ケソ　マ、マジでぇ⁉

まさ　一日に何人もの人間が入れ替わり立ち替わりプレイするので、筐体のプルセス具合も早く、『ゲットバス』のコントローラーにも実際に"調整中"の張り紙をしばしば見かけたものさね。

タキヨ　でもそれってさ、裏を返せばたくさんの人が遊んでたって証拠だろ？　久しぶりにアーケードでも釣りゲーを出してくれてもいい時期のような気がするぜコラ。

ケソ　はいッ！『鉄拳』のスピンオフタイトルとして、グリズルが川で泳ぐ淡水魚を捕獲する『ドキワクサーモンハンティング BR』なぞを出してもらえると、釣りゲーの再生につながるのではないでしょうか。

タキヨ　それは釣りじゃねえだろ。

まさ　我思うに、もっと広い層に釣りの素晴らしさをアッピルする必要があると思うさね。

ケソ　ははーん、萌え釣りゲーとかですね。釣り部のメンバーは全員女性キャラで、釣りの際にはスク水着用とかしてるんですね。

タキヨ　……既にどこかがやっていそうで怖いな。

まさ　個人的には、釣りを扱った有名作品とのタイアッペルなどが認知度うpの秘訣と見るさね。先日劇場公開された『釣りクレイジー三平』や、長寿作『釣りフール日記』など、知名度がある原作ものと組めば、そこそこ話題を呼ぶと思われる。

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　今回は「海の王様」にふさわしい内容の猛者だったと思うがどうか。

ケソ　『エメラルディア』から触発されて付けたんじゃなかったんですか、このタイトル。

タキヨ　何にせよ、釣りゲームの復権を狙って、猛者通でもいろいろと地下工作をしていこうじゃねえかコラ。このまま立ち消えさせるには惜しいからな。何なら『モンハン』の釣りだけ発展させたゲームでもいいぞ。

ケソ　カードゲームとかじゃダメっすかね。『マリン☆マリン』っつー魚カードゲームがあったじゃないですか。仲間を増やして、自分だけのアクアリウムを作るっていう。

タキヨ　釣った魚をカードにできるっつーんならいいけどさ。やっぱり魚は釣り上げてナンボだろ。

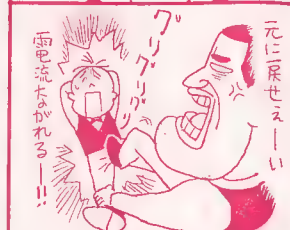
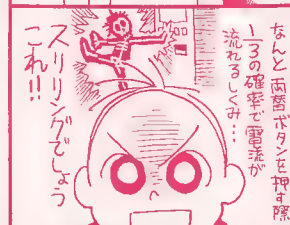
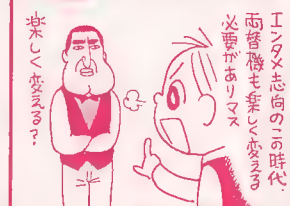
まさ　ちっと近いうちに、必ずやアーケードに『釣りゲー』ブーメルが来るのは相違、あ、ネウ。

ケソ　コンビニに釣りゲーののぼりが立ち、任天堂やスクエニの株価を左右する日も近いってわけですね！

タキヨ　それはねえかなあ。

（つづく）

サモハン

超人気ゲーム『鉄拳』よりスピンオフ！「クゥマ！」が各種サーモン（キングサーモン、コーホーサーモン、チャムサーモンなど）をサモハン（否キンポー）するゲーム。うん、すまない。これ釣りと関係無いね……。

お知らせ

うす、イタキョ～だ。最近忙しく、今回ネタになった釣りも1年振りという体たらく。REDさんがライターだったころには月2ペースで行ってたんだけどなぁ……。ちなみに最近ではダイワのフラッグシップ機がTD-ZからSTEEZにシフトしたもんで、俺もシリーズでそろえたいんだよね。スティーズハリアーで八郎潟行って轟撃ちしてぇな～。と、ここまで書いて前回、今回と全く「お知らせ」じゃないことに気付いたわけで。すまんこってす。

イタキョ～の メスト釣り部・歴史コラム

そもそも「メスト釣り部」ってのは、『ゲットバス』に合わせたセガのメディア対抗戦（釣り勝負）から始まってるんだよね。初期参加者は今隣の編集部でXボクースの本を作っている鈴木ノリック、ずるさん、運転手キャサ夫、そしてまさ兄ぃ、釣り部部長のSHO様。これにガキのころ釣り好きだったREDさんが参加し、そのウワサを聞き付けた俺・イタキョ～（当時メストムック班）が加わった、っつー寸法。ボボ先生も参加したことあったっけね。

ホームレイクは霞ヶ浦～利根川～北浦一帯、いわゆる水郷が中心だね。REDさんがライター辞める前は、東浦から霞ヶ浦大橋周辺がメインだった。あのころの玉造はよく釣れたな～。で、年1～2回くらい八郎潟（北の聖地）に遠征してたわけ。いっぺんくらい琵琶湖（西の聖地）にも行ってみたいが、俺ら船舶免許無いから厳しいかも（笑）。読者の釣果自慢も待ってるぜ！

これが部長（と八郎バス）。バスのほかアオリイカ（エギ）なども積極的にこなす攻め攻めアングラー。

猛者っ子通信

[illegible]ブセにやってほしい企画や、やらせ[illegible]ームは以下のあて先まで。[illegible]レゼントがあるので期待せず[illegible]

◎あて先

〒102-8431 [illegible]

（株）エンターブ[illegible]

◎もしくは電子メールにて

アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

俺にゲーム

3DCGのゲームは今や当たり前のごとく登場していますが、10年ちょっと前ではまだ2DCGのゲームが全盛で、今日の主流となっている対戦格闘ゲーム時代にはまだ入っておらず、多彩なゲームが発売されていた時代でした。

そんな時代のハードの進化は、当時のゲームセンターの目玉、体感ゲームを中心に行なわれていて、奥行きのある立体感、風景がぶっ飛ぶスピード感を堪能できる戦闘機モノやレースゲームにおいてその性能を発揮していました。

その迫力たるや今のゲームよりもえらいド派手だったのを記憶しています。

そんな2DCG全盛期に、リアルな操作感覚を追求し、ナムコが国内では初となるポリゴン処理機能搭載のレースゲーム「ウイニングラン」を登場させたことが、本格的な3DCGのゲームの新たな時代を作るのでした。

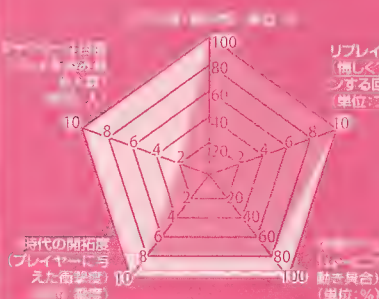
今月のゲーム野郎——！

ずるずる㊔

レーダーチャートの説明：操作感覚、プレイに見入るギャラリーの人数、体感ゲームのムービング具合、連続コインするハマり具合、そして時代の開拓度をチャートにしてみました。

リプレイ度（悔しくて連続コインする回数）（単位：プレイ）

動き具合）（単位：%）

時代の開拓度（プレイヤーに与えた衝撃度）

ライター暦22年。いつの間にか乗り物画停止機能が無いゲームが多く、イ……数をこなす毎日でした！

国内初の3DCG業務用ゲーム!!

カクカク動画だったが新たな時代へ突入！

多彩な配色からハードパワーを駆使して迫力ある演出が当たり前だった時代。ナムコならではの流麗な筐体デザイン、さらにムービングする筐体で味わえる体感レースものではあったが、今や当たり前なテクスチャーマッピングがまったく施されていない何とも質素なグラフィックに、3DCGの処理の大変さを如実に表す、カクカク動く動画は、見た目では迫力を欠くゲームだった。

しかし現実のレースシーンに起こりうる現象が3DCGにて再現されてシビアなコントロールが要求される部分に、実車をドライブする難しさ、リアルさを追求するプレイヤーの心を見事に捉え、コアなプレイヤー層からではあったが、今日の3DCGのゲーム時代の幕開けとなった。

ちなみに世界初の3DCGアーケードゲームは、直前に登場したアタリの「ハードドライビン」である。

このゲーム、キーを回してのエンジンスタートや、H型シフト、コーナーリング時のえらく重いステアリングやらと、やたらリアルなドライブゲームであったが、市場に出回った数の少なさもあるが、衝撃的な衝突シーンや宙返りコースなどの妙な演出などからか、残念ながらプレイヤーらがスコアを競うまでのゲーム魂を燃やすまでには至らなかった。

今もなお続く葛藤！リアルゆえのゲーム性！

初めてこのゲームと対面したのは、ナムコからロケテストをする「ウイニングラン」のプレイした感想を聞きたいということが発端だった。

その段階では、また壁との衝突の調整が不完全で、きつい最終コーナーは、アクセル全開、ハンドル真っ直ぐで壁を伝って多角形コーナーリング的に曲がることができた。

後に生まれる「壁ターン」は、ここで確認されることになるが、もちろんこれは問題なので指摘し、完成版では跳ね返ることで前へ進めないという措置が取られた。しかし衝突しても壊れない点を逆手に、いかに良い角度で当たり、跳ね返り、減速するよりも最終コーナーを速く抜けるかを以後研究されることとなる。（このテクニックのおかげで初めて全国1位の称号を得ることに！）

3DCGの採用で、リアルなドライブゲームが楽しめるようになったが、ゲームならではの制約がゲームの攻略方法を大きく左右する流れを作ったのもここから始まることとなった。

この流れは、開発陣が意図する遊び方と、プレイヤーたちがあらゆる手段を講じて速さを追求する遊び方と一致しないという図式が生まれ、それは今もなお続いており、開発陣のジレンマ、プレイヤー間のプレイスタイルの論争の的となっている。

バーチャレーシング（セガ）はこの4年後に登場することになる！

を躍らせろ!!

ビートノコドウニヤクドウスルビートヲキザメ!!

対戦格闘ゲームに夢中だった中学生のころ。いつものようにゲームセンターに足を運ぶと、そこには青い光を出しながら爆音で鳴り響くマシンがありました。何かと思ってそちらを見ると、手を上下に振りながら踊っているレゲエっぽいおっさん。さらに、サイケな背景の真ん中にどんと置かれるジャムの瓶。それが僕と「beatmania」との出会いでした。

シュールな映像に心ひかれてさっそく遊んでみたら大ハマリ。BGMに合わせてボタンを押し、曲を演奏するゲーム性と、ミスが許されない緊張感とクリアした時の達成感が何とも心地よく、格闘ゲームとは違った自分自身との勝負の楽しさが斬新だったのでしょう。

そこからはとにかく遊びまくり。お金が無くなっても、人のプレイを見てたたき方を研究したり、好きな曲が流れたら聞きに行ったりと、稼動しているだけで本当に楽しかったゲームでした。今思うと迷惑極まりない子だったと、某ゲームセンターには申し訳ない気持ちで一杯ですね。

現在は、より洗練された音楽と美麗なグラフィックに彩られたⅡDXへと進化しましたが、鍵盤を押して演奏する楽しみは色あせることなく、初心者からヘビーユーザーまで、気軽に触れられる作品です。

next challenge DOUBLE PLAY

beatmaniaには1Pと2Pの両鍵盤を使って曲を演奏するDPダブルプレイモード（以下DP）があります。僕がDPにハマるきっかけとなったのは、名曲「20,November」がアレンジされていることを知り、これはやるしかない！ と思っていざプレイしてみたら一番簡単な曲がクリアできなくて……。当時は、SP(シングルプレイ)でクリアできない曲は無かったから、本当に悔しくて絶対にクリアしてやると心に誓い、お金が無くなったことを確認して泣きながら帰ったという経験も。

地元はDPのメッカと言われるほどDPが流行しており、遠征者や有名プレイヤーが来ては、超絶プレイを披露してくれたのも大きいですね。特に、LISU氏・SAK氏の二名は、難曲を華麗にクリアする姿が本当に格好良くて、まだ10代前半だった自分には、まさにヒーロー的な存在であり、いつかあれくらいうまくなりたい！ とあこがれたものです。

DPは、片手で担当させるリズムが違うので、物量が少なくてもリズムを覚えていないとうまくできない。その複雑さが醍醐味だと思います。左と右にそれぞれ違うリズムを覚えさせ、うまくかみ合った時は、SPでは味わえない演奏感が楽しめるので、チャレンジしてみてください！

音を出す楽しみ、曲を聴く楽しみが融合したゲームがbeatmaniaだ!

ショータイム ハ コレカラダ!!

beatmania

(1997/KONAMI)

ゲームセンターに“音楽ゲーム”というジャ[illegible]BEMANIシリーズを代表する作品の一つである『beatmania』。プレイヤーはDJとなり、五つの鍵盤とターンテーブルを用いて曲を演奏し、オーディエンスを盛り上げるのが目的となる。トラックに合わせて画面上部から落ちてくるノートをたたくシンプルな操作性とクラブミュージックを中心とした楽曲が話題となり、遊ぶプレイヤーは瞬く間に増えていった。また、DREAMS COME TRUEやDANCEMANIAシリーズとのコラボレーションにより、普段ゲームをプレイしない一般層を引き込むことにも成功。全13作品に及び、2002年にTHE FINALにてシリーズを完結。現在では鍵盤の数を二つ増やし、より進化した「beatmania ⅡDX」が稼働中。

ANA 2009 6
ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

ケイブ¥0発表会

http://www.cave.co.jp/

5月1日に東京・新宿の京王プラザホテルにて、シューティングゲームのヒットメーカー、ケイブのプライベートショーが開催された。会場では創立15周年を迎えるケイブの新事業「レベニューシェアプラン」が発表され、マスコミやオペレーターの関心を集めた。

「レベニューシェアプラン」とはゲームセンターに無料で新作ゲームを貸し出し、その売り上げを分配するというシステム。ゲームセンター側は初期投資が0円という、これまで以上に低いリスクで新作ゲームを導入することが可能になる。

代表取締役社長兼CEOの高野健一氏は、「市場が停滞しているアーケードゲーム業界に一石を投じたい。私どもの志を理解してもらい、ともに歩んでもらえればと思います」と語った。「レベニューシェアプラン」の第一弾となる大人気シューティングゲームの続編『デススマイルズⅡ』は、全国のゲームセンターで現在好評稼動中。今後ラインナップには、業界の期待と注目を集めている。

株式会社ケイブ PBショー
新商品¥0発表会

ケイブ15周年¥0シャープペン／2種セット3名 PRESENT

『デモンブライド』体験ツアー実施中！

http://www.examu.co.jp/dmb/

7月稼働予定の『デモンブライド』を一足早く遊べるイベント「クルセイドゼロ」が、全国各地で開催中。単なるロケテストと違い、大会やコメント動画撮りなど、さまざまな仕掛けがあるのだ。5月30～31日のタイトーステーション福岡天神（福岡）、6月6～7日の難波ヒルズ（大阪）、6月13～14日のアリス金山（名古屋）6月20～21日の東京（場所未定）はまだ間に合うので、ぜひご参加を。

秋葉原での第1回はこの通り大盛況。右写真は大会で優勝しダークルセイダーの称号を得た「歴戦の傭兵 ta--ma」手前と、準優勝の「冥土へ誘うもの たぬきち」（後ろ）皆さんノリノリでした。

グッズセット5名様／マグカップ1名様 PRESENT

ドリームパーティーリポート

http://www.dreamparty.jp/

2009年5月5日に東京・ビックサイトで「萌え」コンテンツの祭典とでもいうべき、DreamParty東京が開催された。50を超える企業のブースから、イベント限定のテレフォンカード、画集、キャラクター抱き枕などのグッズが多数出品されており。人気のあるところでは1時間以上並ぶという状況だった。また、ゲームなどの販促グッズの無料配布なども行なわれており、こちらも長蛇の列が形成されていた。

会場には『アマガミ』の七咲逢のクリアファイルなどのグッズを複数買いする本誌ライター、よろよろの姿もあったとか。

アミューズメントスポット情報

東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

HUMMER

東京ジョイポリスパスポート／5組10名様 PRESENT

ナンジャタウンイベント情報（東京・池袋）

ナンジャタウンパスポート／5組10名様 PRESENT

ANA商品紹介(6月～7月登場商品)

© ARC SYSTEM WORKS

BLAZBLUE (Xbox360／PS3)

大人気対戦格闘ゲーム『BLAZBLUE』が、Xbox360とPS3に早くも登場。通信対戦はもちろん、ストーリーモードにも注目だ！

商品概要

メーカー	アークシステムワークス
価格	各7,140円(税込)
発売日	2009年6月25日予定

©2008,2009 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

※このプレゼントにはポスターがつきます。

まもるクンは呪われてしまった！(Xbox360)

昨年アーケードに登場したシューティングゲームのXbox360移植版。グラフィックの強化に加え、新たなモードも搭載。

商品概要

メーカー	グレフ
価格	通常版：6,279円(税込) 限定版：8,925円(税込)
発売日	2009年6月25日予定

Fate/unlimited codes PORTABLE(PSP)

アーケードやPS2で好評を博した対戦格闘ゲームがPSPに登場。通信対戦機能や、PSPオリジナルのコスチュームを収録。

商品概要

メーカー	カプコン
価格	6,240円(税込)
発売日	2009年6月18日予定

©TYPE-MOON 2004-2009 ©EIGHTING 2009 ©cavia 2009 ©CAPCOM CO.,LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

THE IDOLM@STER MASTER SPECIAL 05

新曲やカバー曲、そしてトークといった豪華な内容の「MASTER SPECIAL」第５弾を担当するのは、三浦あずさと菊地真！

商品概要

レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
価格	2,200円(税込)
発売日	2009年7月1日予定

※画像はイメージとなります

© 窪岡俊之 © NBGI

©BROCCOLI イラスト CARNELIAN

アクエリアンエイジミュージックベスト

アーケードゲーム化が記憶に新しい、トレーディングカードゲーム『アクエリアンエイジ』のベストアルバム。

商品概要

レーベル	ビーフェアリーレコード
価格	3,150円(税込)
発売日	2009年6月26日予定

© 2009 Konami Digital Entertainment

beatmania IIDX 16 EMPRESS ORIGINAL SOUNDTRACK

４月にコナミスタイルで先行販売された『beatmania IIDX 16 EMPRESS』のサントラが、待望の一般販売スタート！

商品概要

レーベル	KONAMI
価格	3,000円(税込)
発売日	2009年6月24日予定 ※コナミスタイルにて先行発売中

ヴァイスシュバルツ トライアルデッキ THE KING OF FIGHTERS

ゲームやアニメのキャラクターが一堂に会するトレーディングカードゲームに、おなじみの『KOF』が登場。

商品概要

メーカー	ブシロード
価格	1,300円(税込)
発売日	2009年6月27日予定

※画像はイメージとなります。

©SNK PLAYMORE
※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

編集部オススメアイテム

text:穐山秀明

© SEGA ／ wavemaster

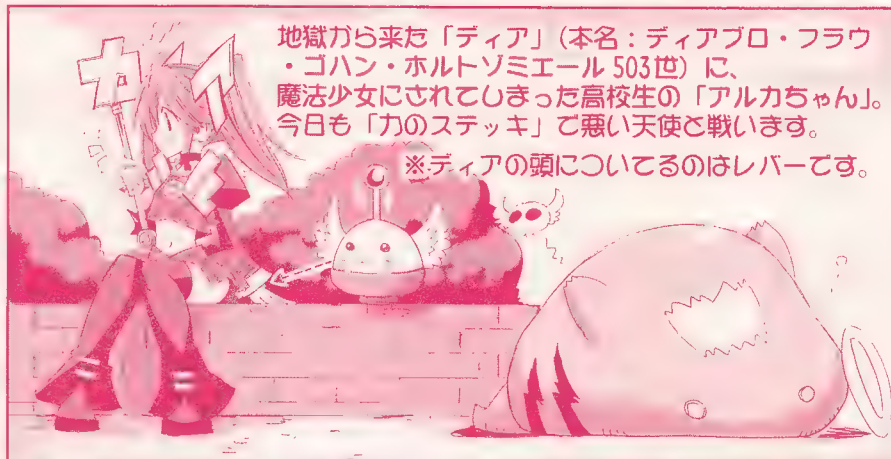
セガコン ～THE BEST OF SEGA GAME MUSIC～」VOL.1&VOL.2

　セガのゲームから生まれた数々の名曲から、WEBサイトのファン投票で選ばれた100曲を収録したベストアルバム。『スペースハリアー』や『アウトラン』といったアーケードゲームの名曲はもちろん、マスターシステムやメガCDの起動音というマニアックなものまで収録！　セガファンのためのセガファンによる、魂のアルバムです。

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、両者のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

新(?)マスコットキャラ決定！

アルカディア誌面リニューアル！　ということで当コーナーの新マスコットキャラクターが大登場！　その名も「アルカ」ちゃん！……って、あれ？　どこかで見たような……。とりあえず「鉄腕8号先生とマー坊は？」という読者の素朴な質問には**ガン無視**を決め込むことにして、ここで簡単な紹介を。

新マスコットのアルカちゃんは、地獄の悪魔・ディアによって無理矢理魔法少女にされてしまった女子高生。健全たるアミューズメント業界の平和と安全を守るため、ゲーセンにはびこる悪い天使と闘い、さまざまな問題を**主に力技**で解決していくのだ！　ノーマナーな台パン君は即エクスキュートなので、そこんとこよろしく！　とか、えー、まぁそんな感じ？

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

	タイトル	ポイント
1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	380.4pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	320.1pt.
3	ブレイブルー <アークシステムワークス>	223.9pt.
4	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	220.7pt.
5	すっごい！アルカナハート2 ～転校生あかねとなずな～<エクサム>	208.6pt.
6	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	128.3pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	94.5pt.
8	Virtua Fighter5 R <セガ>	89.5pt.
9	怒首領蜂 大復活 <ケイブ>	63.8pt.
10	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd Strike <カプコン>	54.2pt.

大型筐体部門

	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	302.5pt.
2	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	274.6pt.
3	beatmania ⅡDX 16　EMPRESS <KONAMI>	263.8pt.
4	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	256.2pt.
5	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	162.6pt.
6	BASEBALL HEROES 2008制覇 <KONAMI>	128.9pt.
7	DrumManiaV5 Rock to Infinity <KONAMI>	115.5pt.
8	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008<セガ>	102.2pt.
9	ネットワーク対戦クイズ ANSWER×ANSWER 2<セガ>	58.3pt.
10	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	56.5pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>

新バージョン（Ver.C）へと移行した『MJ4』がポイントアップ。シングルモード、トレーニングチャレンジの追加により、従来とは違った遊び方ができるようになった。

ゲーム性以外の部分でも、漫画『咲-Saki-』とのコラボレーションで話題になった。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/マットマウスPARTⅡ　ほか

アルカディアクーポンとは？

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイタース K ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
ハロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー仙台名取店（フウキグループ）	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店（※4）	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店（※4）	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッンスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパーヒンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビホット福島店（※4）	☎024-526-3536
茨城県	
プレビショイカム常陸大宮店	☎0295-52-4444
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店（※4）	☎0287-73-0551
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店（※4）	☎027-310-6611
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店（※4）	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店（※4）	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店（※4）	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店（※5）	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店（※1）	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店（※1）	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店（※1）	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
トライアミューズメントタワー	☎03-5295-2345
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店（※4）	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS（ムトス）綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS（ムトス）相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店（※4）	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店（※4）	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームハニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店（※4）	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店（※4）	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波（※4）	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店（※4）	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店（※4）	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店（※4）	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店（※4）	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店（※4）	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店（※4）	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメントジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ（フウキグループ）	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店（※4）	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU（コーハツ）	☎06-6352-3007
ゲームセンター 葡萄屋 山本店	☎0729-99-4337
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット（フウキグループ）	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店（※4）	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
岡山県	
岡山ジョイオパス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ヒートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店（※4）	☎083-933-0307
徳島県	
エンセルッン! 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店（※2）	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店（※2）	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店（※2）	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店（※4）	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津（※3）	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントパーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク鹿児島店（※4）	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店（※4）	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可 クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります（各店舗にて、ご確認ください）
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ（http://www.arcadiamagazine.com/）にて！

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか？ 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX：03-3265-7340 E-Mail：location@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年6月版

※掲載されているイベント内容は、事前に予告なく変更される可能性があります。[illegible]P98、99に別途掲載しています。[illegible]

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143　☎022-383-1811

- 6/7・28　16:00　Gvs.G NEXT 大会
- 6/14　16:00　QMA 大会
- 6/21　16:00　湾岸ミッドナイトMT3DX 大会
- 毎週土曜　10:30　戦場の絆 HERO'S WAR

※詳しくは店内POPを参照

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3　☎04-2929-8333

- 6/28　15:00　QMA6大会 ◆ルールは当日発表

栃木県

★つるまき
宇都宮市簗瀬町217　☎028-634-2839

- 6/7　14:00～17:00　アルカナ/ブレイブルーフリープレイ ◆アルカナ、ブレイブルーの合同フリープレイ野試合大会
- 6/14　14:00　ブレイブルーランダムあっせん2on2 ◆早稲田式
- 6/21　14:00～17:00　アルカナ/ブレイブルー フリープレイ ◆アルカナ、ブレイブルーの合同フリープレイ野試合大会
- 6/28　14:00　ブレイブルーランダムあっせん3on3

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

- 6/7　15:00　Gvs.G NEXT 2on2大会 ◆参加料無料　チーム内の同機体不可　キャラ変更不可
- 6/14　15:00　MBAA 2on2大会 ◆参加料無料　チーム内の同キャラ不可　キャラ変更不可

★GAME-NEWTON　大山店
板橋区大山町25-8　野口ビルB1F　☎03-3554-2668

- 6/13　20:00　スパⅡX　ジャイアンリサイタルランバト
- 6/2　20:00　ストⅢ3rd　クーペレーションランバト2on2
- 6/27　20:00　Fate大会
- 6/12・26　20:00　すごカナ2　第2期ランバト ◆個人戦

★クラブ セガ 秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル　☎03－5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

- 6/6　10:00～15:00　VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
- 6/7　10:30　VF5R 公式大会 ◆カード必須　先着64名

★セガ ワールド 大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F　☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

- 6/7　19:00　KOFⅫ 大会 ◆キャラ制限無し　キャラ変更無し
- 6/14　19:00　Gvs.G NEXT 大会 ◆3000コスト禁止　機体変更無し
- 6/21　19:00　An×An2 大会 ◆シングルトーナメント　ハンディ無し
- 6/28　18:00　三国志大戦3 大会 ◆デッキ変更可　デッキ制限：武将カード4枚以下

★G-link渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル8F　☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

- 6/7　18:00　三国志大戦3大会 ◆2勢力＆攻城兵必須戦
- 6/14　18:00　LoV大会 ◆種族「不死」限定戦
- 6/21　18:00　GCB大会 ◆宇宙限定戦「コスト上限1200」

★CLUB SEGA 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル　☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

- 6/6　14:00　GGXX∧CORE3on3
- 6/7　15:00　ハバⅡ大会
- 6/13　15:00/17:30　侍魂天下一剣客伝＆真侍魂 大会
- 6/20　13:00/15:00　カプエス2 シングル&タッグ大会 ◆グループ固定 レシオ変更有

★THE 3RD PLANET昭島店
昭島市松原町1-6-14　☎042 500-1414
http://www.hukusensha.jp/3rdplanet/

- 6/7　15:00　MFC7 店舗大会 ◆定員15名　参加費100円
- 6/14　14:00　湾岸ミッドナイト3DX 店舗大会 ◆定員16名　参加費100円
- 6/21　14:00　ギターフリークスV6 店舗大会 ◆定員16名　参加費100円

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436 23-5533
http://www.gamechariot.com

- 毎週水曜　19:00　ブレイブルーランバト ◆参加費100円　シングル・ランダムチーム戦を交互に開催　参加者は大会前にフリープレイ有
- 6/5・19　20:00　Fateランバト ◆参加費無料　当日100円2クレジット＆2本先取　シングル・ランダムチーム戦を交互に開催
- 6/13　18:00　第3回 Gvs.G NEXT 2on2大会 ◆参加費100円　チームあっせん有り
- 6/21　20:00　VF5R公式大会

※エントリー締め切りは大会開始10分前　詳細はHPにて

富山県

★セガ ワールド 富山
富山市下飯野字柳原割222-1　☎076-428-0048
http://location.sega.jp/loc_web/sw_toyama.html

- 6/13　20:00　三国志大戦3 セガ富山大会 ◆カード制限なし

福井県

★JOYLAND江守店
福井市江守中2-1508　☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/emori/

- 5/9　18:00　GGXX∧CORE 大会 ◆キャラ固定 大会
- 5/15　20:00　Gvs.G NEXT 大会 ◆2人一組 キャラ固定
- 5/17　18:00　三国志大戦3 大会 ◆女性武将固定（軍師は女性以外でも可）
- 5/23　18:00　ブレイブルー 大会 ◆キャラ固定　トーナメント方式

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

- 毎週日曜日　19:00　決戦は日曜日 ◆2on2 チームバトル
- 6/14　16:00　第6回MBAA定期大会
- 6/21　16:00　第7回ブレイブルー定期大会
- 6/28　16:00　第27回VF5R 公式大会inテクノポリス ◆定員64名

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可　詳細はHPにて

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100　☎0774-43-9030

- 6/7　15:00　MBAA大会
- 6/20　15:00　MBAA大会
- 6/21　15:00　ブレイブルー 大会
- 6/28　15:00　すごカナ2 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

- 6/14　18:30　VF5R 公式オープンバトル
- 6/21　19:00　VF5R 公式大会

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

- 6/13　19:00　Gvs.G NEXT 大会
- 6/14　15:00　MBAA 大会
- 6/20　19:00　ブレイブルー 大会
- 6/27　19:00　MBAA 大会

大阪府

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

- 6/14　18:00　VF5R 公式大会 ◆受付10:00～17:30 定員32名　参加費100円
- 6/21　15:00　ストⅣ 大会 ◆13:00～14:30受付
- 6/28　15:00　Gvs.G NEXT 大会 ◆14:00～14:50
- 6/28　16:00～21:00　VF5R 公式オープンバトル

※大会詳細については店舗にて確認のこと

★チャレンジャーアババ天神橋店

- 6/7　17:00　ブレイブルー大会
- 6/14　17:00　MBAA大会
- 6/21　17:00　MBAA2on2大会 ◆1チームあたり参加費100円
- 土・日・祝日　10:00～15:00/17:00～22:00　フリープレイ ◆MBAA、Fate、ブレイブルー　参加費500円　大会の日は大会終了後に開催

※17:00開始のイベントはエントリー受付は16:00まで
特記無いイベントは参加費無料

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F　☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

- 6/14　14:30　ハバⅡ 大会 ◆シングルトーナメント参加費無料

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

- 6/6　18:00　ストⅢ3rd 大会
- 6/13　19:00　鉄拳6BR 大会
- 6/20　18:00　ストⅢ3rd 大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎072-623-7161

- 毎週土曜　25:00　WCCF 大会
- 6/6　20:00　VF5R 大会
- 6/21　18:30～23:00　VF5R 公式バトル

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F　☎06-6352-3007

- 6/6　17:00　第5回スパⅡX
- 6/20　17:00　第15回ブレイブルー大会
- 6/27　17:00　第5回ブレイブルー 2on2（ランダム)大会
- 毎週金曜　18:00～23:00　ブレイブルーフリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

- 6/5・19　18:00　Gvs.G NEXT大会
- 6/6・20　18:00　ストⅣ 大会
- 6/7・21　18:00　三国志大戦3大会
- 6/12・26　18:00　MBAA大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9　☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

- 毎週土曜　18:00　鉄拳6BR 大会
- 毎週日曜　18:00　鉄拳6BR 2on2大会

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407　☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

- 6/6　19:00　バーチャロン オラタン5.66大会 ◆参加費無料
- 6/7　16:00　VF5 公式大会
- 6/13・27　15:00　ブレイブルー大会
- 6/14・28　18:00　MBAA ランバト 大会

※特記無きイベントは参加費100円

★タロフォフォ
西宮市田中町5-21　☎0798-32-0099

- 6/20　18:00　鉄拳6BR ランバト ◆参加費100円 5/19までに電話かお店でエントリー　終了後フリープレイ有
- 6/21　18:00　Gvs.G NEXT キャラ別2on2大会 ◆参加費200円 5/19までに、電話かお店でエントリー。指定した機体のみ使用可　終了後フリープレイ有。

島根県

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

- 6/7　19:00　ストⅣ2on2 大会
- 6/14　19:00　ブレイブルー大会
- 6/27　20:00　VF5R 公式大会 ◆公式大会ルール

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520　☎0852-72-2550

- 毎週金曜日　21:00　鉄拳6BR今出屋ランバト
- 6/20　20:00　鉄拳6BR大会
- 7/4　20:00　鉄拳6BR第1回今出屋王決定戦

※各イベント参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

- 6/13　20:00　ストⅣ 中級者以下限定大会 ◆PP20000以下　カード登録必須

今月のピックアップ

アクエリアンエイジ オルタナティブ大会

■会場：
プロバックスJOYサンモール（広島県）
■開催日程：2009年6月6日（土）
■開始時間：15:00～
■店舗所在地：広島市中区紙屋町2-2-18
■問い合わせ先：082-241-8564

今号の特集でも取り上げた「アクエリアンエイジ オルタナティブ」の大会が開催されるとのこと。本作は稼働からから2年以上が経過しているものの、未だに根強い人気が残っている。近隣のプレイヤーはぜひとも参加しよう

日付	時間	内容
6/20	20:00	ストⅣ 大会
6/21	14:00	MBAA 大会
6/28	14:00	ブレイブルー&GGXX∧CORE 大会 ◆ブレイブルー大会終了後にGGXX受付

広島県

★プロバックス　JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F　☎082-241-8564

日付	時間	内容
6/6	15:00	アクエリアンエイジオルタナティブ 大会
6/7	15:00	MBAAランバト
6/20	15:00	北斗の拳 大会
6/21	15:00	ストⅢ3rd 大会

福岡県

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1　☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

日付	時間	内容
6/6	19:00	鉄拳6ＢＲ 大会
6/7・21	16:00	ブレイブルー ランバト
6/14・28	16:00	Gvs.G NEXT 2on2 大会
6/27	18:00	GGXX ∧CORE 2on2 大会

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F　☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

日付	時間	内容
6/6	19:00	ストⅣ 大会 ◆ネット未接続　カード使用不可
6/14	15:00	すごカナ2 2on2大会
6/28	15:00	第1回すごカナ2 ランバト

※いずれも参加費100円　詳細は必ずHPを確認のこと

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1　☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

日付	時間	内容
6/21	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8　☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

日付	時間	内容
6/21	備考欄参照	QMA6大会 ◆13:00～受付完了次第開催 大会詳細は店頭にて

EVENT INFOMATION

当コーナーに掲載されているイベント以外にも、『月刊アルカディア』公式ページでは多くのイベント情報を紹介しています。
詳しいイベント情報については、は、下記アドレスの左フレームにある「店舗関連トップ」→「ゲームイベント」の項目をクリックしてください。

http://www.arcadiamagazine.com/

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、

①開催タイトル　②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法　④ルール　⑤開催日時
⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください

※情報申込の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156　FAX:03-3265-7340
Mail : location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち 2009年4月開催分

●BOO-BOSSBOSS所沢店（埼玉）
◇QMA6大会　4/26・13名
優勝:うさひげ　2位:OSENTA　3位:ケツィ

●つるまき（栃木）
◇ブレイブルー 2on2大会　4/4・25名
優勝:てつ(ラグナ)、チクワ(タオカカ)　2位:P田、ささみ
3位:抹茶房、ラブレス
◇ブレイブルー 3on3大会　4/18・21名
優勝:てつ・P・ポルナレフ(ラグナ)、宝条P田朗(ニュー)、モハメド・チクドゥル(タオカカ)
2位:ラブレス、のらくね、ネロネロ　3位:あーる介、ロビン、コン○ーム

●クラブセガ秋葉原（東京）
◇VF5R　公式OPB　4/4・117名
優勝:フェルサラ
◇VF5R　公式大会　4/5・21名
優勝:沖縄*Ray
◇三国志大戦3「羅刹への道」店舗予選　4/12・32名
優勝:国壊議員参上
◇MBAA 2on2大会　4/25・14名
優勝:澪じゃなくてベースが好きです/たー（レン）、たしろ(琥珀)

●クラブ セガ 新宿西口（東京）
◇月華の剣士2大会　4/11・10名
優勝:九条(小次郎)　2位:湯の町　3位:TAK

●ゲームセンターテクノポリス（新潟）
◇第5回 ブレイブルー大会　4/5・22名
優勝:ぱしかわ　2位:サトー＝ONE
◇第4回MBAA 定期大会　2on2　4/12・12名
優勝:十六夜　2位:TTK
◇第2回 Gvs.G NEXT　4/26・14チーム(28名)
優勝:フランス(NB&キャンプ)　2位:俗物(P&王子,
◇第25回 VF5公式大会　4/29・16名
優勝:ろいぴ　2位:うた

●KO-HATSU（大阪）
◇第1回スパⅡX大会　4/4・15名
優勝:紫ベガ(Xベガ)　2位:ガラコ
◇第59回SCⅢAE大会　4/4・11名
優勝:北千里(雪華)　2位:きゅう食

●ハイテクランド セガ アビオン（大阪）
◇三国志大戦3　公式大会　店舗予選　4/12・32名
優勝:太門　2位:キョンの妹

●チャレンジャー関大前店（大阪）
◇三国志大戦3大会　4/4・10名
優勝:南豆　2位:空蝉
◇Gvs.G NEXT大会　4/5・14名
優勝:キノコ(GP-02、νガンダム)　2位:どないせぇと!
◇MBAA大会　4/10・11名
優勝:鷲羽(ネロ)　2位:Rio　3位:リア充
◇三国志大戦3大会　4/18・10名
優勝:半分幻の庭師　2位:あめ
◇Gvs.G NEXT大会　4/19・12名
優勝:ハマーン様万歳チーム(νガンダム、ハンマハンマ)
◇メルティブラッドAA大会　4/24・11名
優勝:ケモリン(ネロ)　2位:めし　3位:福澤
◇ロードオブヴァーミリオン大会　4/25・12名
優勝:massan　2位:VALK

●三宮 SANX（兵庫）
◇ブレイブルー 大会　4/11・12名
優勝:ナーガ(ニュー)　2位:かにみそ　3位:まーぼ
◇ブレイブルー 大会　4/25・12名
優勝:かにみそ(ハクメン)　2位:宵 3位:ふわりあ
◇MBAA ランキングバトル　4/12・12名
優勝:ノエル(遠野志貴)　2位:モスクワ 3位:AKI
◇MBAA ランキングバトル　4/26・12名
優勝:ノエル(遠野志貴) 2位:消しゴム　3位:りん
◇バーチャロン オラタン5.66 CS杯　4/4・14名
優勝:ナガイ(エンジェラン)　2位:RPO　3位:顔醜
◇ストⅣ PP3万以下大会　4/11・10名
優勝:牛鬼(バイソン)　2位:Hwoarang　3位:～チャッキー～
◇ストⅣ 無差別級大会　4/24・20名
優勝:cat-k@アライ(バルログ)　2位:カツオ　3位:まっきぃ
◇ストⅣ ランキングバトル大会　4/25・15名
優勝:うりょ（ヴァイパー）　2位:ドリ　3位:SBT
◇侍魂天下一剣格伝 一人2on2大会　4/11・13名
優勝:五月雨(徳川慶寅・我旺)　2位:タム＝リン　3位:きゃべりん／しわき
◇三国志大戦3 セガ公式エリア大会店舗予選　4/26・32名
優勝:うーたん　2位:セントライト　3位:小覇王

●ファンタジスタ（岡山）
◇ストⅣ 中級者大会　4/4・15名
優勝:7way（バルログ）　2位:葉隠(ブランカ)　3位:らか(フォルテ)
◇MBAA 大会　4/5・16名
優勝:範間　刃牙(レン)　2位:カズ(メカ翡翠)
◇Fate 大会　4/5・12名
優勝:あめ(バーサーカー)　2位:ユダ(セイバー)
3位:美しい魔闘家鈴木(ルヴィア)
◇VF5R 公式大会　4/11・18名
優勝:カタナ(アキラ)　2位:そよ風(ウルフ)
◇ストⅢ3rd 大会　4/18・12名
優勝:ムナカタ(ユン)　2位:コバ(ヒューゴ)
3位:ONE(ケン)
◇ブレイブルー大会　4/19・18名
優勝:まほつか(ノエル)　2位:ニッコー（ニュー）
3位:エル(ジン)
◇GGXX∧CORE大会　4/19・23名
優勝:ASR（エディ）　2位:ドS子(ザッパ)
3位:ドカマサキ(スレイヤー)
◇ストⅣ中級者大会　4/29・12名
優勝:はかいし(ベガ)　2位:Lunos（ガイル）
3位:キンちゃん(リュウ)

●プロバックス JOYサンモール店（広島）
◇MBAAランバト　4/4・15名
優勝:わか(ワルク)　2位:ゆぅす　3位:みずき
◇MBAAランバト2on2　4/5・26名
優勝:わか様へ笑顔クール/ユウキ(翡翠)、44（シオン）
2位:あっせんA/仁&MA君　3位:片方が北斗しかしない/水憐&ななし
◇ブレイブルー 2on2　4/19・17名
優勝:じゃーね磁力/ぶれぶれ(テイガー)、血桜(テイガー)
2位:クソゲー乙/ムラ、ロット　3位:ハナボーとレスリング/益荒男、ハナボー VISTA
◇北斗の拳　4/25・13名
優勝:BCK（サウザー）　2位:百億式　3位:ユウキ

●セガワールド松江（島根）
◇ストⅣ 2on2大会　4/5・24名
優勝:某チームに勝つ為のチーム　2位:ダイエット始めましたチーム
◇すごカナ2 ランダム2on2大会　4/11・22名
優勝:犬ブル&A、Uチーム　2位:ミスターG&ポンコツチーム
◇ブレイブルー ランダム2on2大会　4/18・14名
優勝:のちゅん&須羽チーム　2位:十五夜&ゆうきチーム

●TAC戸畑店（福岡）
◇MBAA 2on2大会　4/4・10名
優勝:平民(Vシオン)、しおん(シオン)　2位:HBK（赤主)、ハミ(レン)
鉄拳6BR 2on2大会　4/25・18名
優勝:マゾ(ファラン)、西のリフル(アンナ)　2位:西原(ファラン)、ジグソウ(ラース)
◇ブレイブルー 2on2 大会　5/2・12名
優勝:HBK（ライチ)、ナイン(ハクメン)　2位:キズカ(カルル)、Rio（ラグナ)

●TAC北方店（福岡）
◇すごカナ2 2on2　4/16・17名
優勝:美鳳バスタオルの使い方が分かりませ!だれか教えてください! /Gアベル(キャサリン)、ひでただ(メイファン)
2位:逆転裁判チーム/REU

●セガ アリーナ 中間（福岡）
◇VF5公式大会　4/19・15名
優勝:キヨタカ(アキラ)　2位:トラキチ♪

●ゲームプラザアンアン大分店（大分）
◇ストⅣ 3on3大会　4/19・30名
優勝:これに負けたら恥ずかしいよ^^/カラクリ(バルログ)、ガベ(アベル)、なつみ(E本田)　2位:最終ブルマ汁(ブルマ汁、うどんP、じだま
◇ブレイブルー大会　4/26・10名
優勝:謎の通行人S（ジン）　2位:ワラキアの昼
◇VF5R公式大会　10/12・13名
優勝:真希(ゴウ)　2位:ザンギF卍
3位:玉露入り/ポッキー

その他、各地の闘劇'09予選結果はこちら→https://www.tougeki.com/

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2009年4月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は毎月締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。全ゲームを集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象としています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントローラーの改造などに一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別にルールを設けている場合もありますのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
デススマイルズ メガブラックレーベル	ローサ	10,689,398,882	よどさん	ALL 同付	クッテイ21（東京）
	サキュラ	11,299,896,181	下風＠ストーリーだってぶちキレてるぜ!!	ALL 同付	クッテイ21（東京）
	フォレット	10,269,972,851	れっさ～	ALL EX×2	大久保アルファステーション（東京）
ランボー		1,522,980	ゾウリムシ@千影はBカップ	ALL デフォルト設定・残ライフ3	個人申請 Hey（東京）
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION	タイム	1'28"61	CYR TSU	ALL ジャック6連付	個人申請 ジャンホ（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 裏2周	869,118,932,333	ダメK.K	ALL 連付	クッデイ21（東京）
	タイプB・ボム 通常2周	526,818,205,987	オートボム祭り	2周ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	タイプB・ボム 裏2周	572,624,870,115	UNK	2周ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	タイプC・パワー 裏2周	890,797,908,833	ユセミ@引き続きぐったりもぉど	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	タイプC・ホム 裏2周	471,502,408,525	もっちー	裏ALL 残2	個人申請 ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
	タイプC・ストロング 通常2周	488,807,716,061	TNC@黒箱大往生	通常2周ALL	個人申請 キャノンショット（奈良）
オトメディウス	エモン・5	4,069,070	富山ではお世話になりました。みっしー	全3面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ジオール・トゥイー	3,441,310	S.RESQ	全3面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	エリュー・トロン	4,448,130	実はティタ	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡（富山）
	空羽亜乃亜	3,652,900	こなた	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
シューティングラブ。2007	1人で検定	642,900	LYH	連付 17才 9.90	GAME'S MILK（京都）
	UNIT-1	33,054,710	TEN	ALL 連付 3面ボス×126面ボス円盤飛ばし	GAME'S MILK（京都）
デススマイルズ	ウィンディア・通常	448,527,346	ERT 上尾人@ビッグワン様に感謝！	ALL 予選が大変残念	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
バーチャファイター 5R VERSION A(REVISION1)	スコア	931,700	そうかパワー	ALL verA ラウ	GAME'S MILK（京都）
雷電IV	オリジナルソロ	75,557,910	CYS-SAK@超ビビリ・超妥協・超過労	ALL 1ミス 勲章アホ落ち・まだまだ！	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
	ライトソロ	33,895,150	CYS-SAK@紫熊命名記念！（謎）	ALL ノーミス 残B×0 正味2日ノリオンノーム	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	CLASSIC-EASY	1,770	MOM	ALL 02:51:70	Game in えびせん（東京）
エスプガルーダII	アサギ	876,497,270	だるるん	ALL	マットマウスパートII（千葉）
ザ・ランブルフィッシュ2	ラッド	1,751,380	長谷川平蔵	ALL 連同付	えの木（高知）
むちむちポーク	むちむちブルー 2周	247,290,850	店長に感謝！ WSM-ツィーまる。	2周ALL	個人申請 スペース1（福岡）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2		10,662,800	えびせん3周年記念 えび店長	ALL シエル 連付	Game in えびせん（東京）
旋光の輪舞 SP	ベルナ	46,863,500	ERO@ヘルナちゃん達の笑顔までもう少し	ALL 連付	グッデイ21（東京）
Gダライアス	ニューレ	39,398,860	L2A-大明神	ALL 512×2 ボス前2205万	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ウォーオブエアロ		2,453,100	mari@NMT氏に感謝	2周ALL ボリューム連	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
オメガファイター		17,175,210	Clover-YMN	2周ALL	Game in えびせん（東京）
ソニックウィングス2	F-14	2,994,100	D.I	ALL 目玉×2	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	YF-23	2,968,000	D.I	ALL 目玉→テヌキ	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ソニックウィングス3	緋炎	3,952,200	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
バトルガレッガ	ミヤモト	18,261,950	SDD-侍竜☆楓	ALL A連付	個人申請 新潟POPY（新潟）
	シルバーソード	16,149,600	予選A85 ？なぁいわぁ～ 栗鼠	ALL 連付	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
航空騎兵物語		1,466,700	SGP-SV-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
鉄拳4	シャオユウ	1'46"60	七海 なな	ALL 連同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	レイ	2'01"83	七海 なな	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
斑鳩	ノーマル	36,056,960	ましこ	ALL 連なし	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計（熊本）
龍虎の拳2	如月	3,908,980	D.I	ALL ALLP D×12	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
コットン2		34,021,700	G.M.C..Z.	ALL 連付	個人申請 ネオ ブラボー（山口）
アクロバットミッション	連なし	905,800	URX-ODA.Z	ALL	Game in えびせん（東京）
	連付き	996,800	URX-ODA.Z	ALL	Game in えびせん（東京）

お詫びと訂正

2009年6月号（No.109）記事の全国一位スコア欄に、以下の表記漏れがありました。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
バーチャファイター 5R VERSION A(REVISION1)	タイム	1'19"45	Clever-平MT	ALL ラウ使用 P×13	個人申請 メカランドサルヒア（鳥取）
ゴークス		2,772,020	奇跡起きましたまJU	ALL 連付 残2 1UP×5	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
鉄拳4	シャオユウ	1'51"51	天海 麗	ALL 連同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	クリスティ	1'51"73	天海 麗	ALL 同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	レイ	2'02"86	天海 麗	ALL 連同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

講　評

『**ランボー**』はスコア表示コマンドは存在しないことが発覚しました。本作では、トラック破壊とHeroicをどれだけたくさん取れるかがキモ。トラックの中には画面に0.5秒ほどしか映らないものがあり、これをどう破壊していくかもポイントになってくる模様。

4キャラ更新の『**オトメディウス**』はなんとここにきてトロンが最高得点キャラに。今回のスコアでは東京ボス開幕の攻撃でもっともスコアが低くなるツインレーザーを引いているので、理論的にはあと3万ほど伸びる計算になります。この想像を絶する点数効率のカギは1面アレキEXにあるようです。

久々に更新された『**斑鳩**』（ノーマル）は2面1054万、3面1835万、4面2612万という点効率で3610万ペースながら「ラストで怖気づいて数万落ちてしまいました」とのこと。3面中ボス～分裂が安定しないので、理論値に近づくのが難しいそうです。がっき～氏のハードモード連続更新も衝撃でしたが、今回の更新でまた「斑鳩」のスコア争いに火がつく可能性も十分にあるのではないでしょうか？

『**バトルガレッガ**』のミヤモトは5面終了1137万、ブラックハートmkII突入1545万で、BHmkII戦の運が悪かった以外は会心の内容のようです。もう一方のシルバーソードの方は鳥205万から5面終了1085万、BHに逃げられ、勲章も落とすなどミス多発での更新だけに、まだまだこれからといった意気込みが伝わってきます。

次回集計

●次回の集計（アルカディア7月号掲載分）は2009年6月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請は6月24日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

より多くのタイムを残しつつ、コンボを繋げていくのがスコア稼ぎの基本となる本作。

まずタイムボーナスは1秒2000点。しかしエリアリザルトとステージクリアの両方でスコアが加算されるので、実質は1秒当たり4000点となる。敵が隠れる前に早く敵を倒すのはもちろん、複数の敵をタイミングよくまとめて倒していくのがタイム短縮のカギとなる。

なおコンボは10ヒット毎にボーナス得点が加算され、100ヒットでは4500点だが300ヒットでは28000点にもなる。1面ボスのようなコンボつなぎ自体が難しい場面をつなげることと、画面内のオブジェクトに撃ち込んでヒット数を増やすことが非常に重要だ。

また、敵キャラだけでのコンボ継続が困難な場面では、窓ガラスなどのオブジェクトを残しておき、それをタイミングよく壊すことでコンボをつなげていくのもテクニックの一つ。

「久しぶりにスコア復活しました。」と語るTYO-チョイ氏によると、稼ぎのキモは1面ボスのコンボ全つなぎ、2面ラプター集団&ボスでの稼ぎ、3面ボス瞬殺、4面HACSつなぎ、ボス早回しの以上のことができるかどうかがキモだとか。

やはりこれまでのガンシューにおける経験とスキルが今回でも他のプレイヤーを寄せ付けない圧倒的なスコアの差につながったのだろう。

最速クリアとコンボつなぎで頂点を目指せ!

レイジングストーム

ALL　ST1・88万 ST2・107万 ST3・77万 ST4・92万

3,647,870

TYO-チョイ@Team Gun-Powers
個人申請 アムネット小岩店(東京)

ハイスコア通信

●**GAME41(北海道)**
Web店舗欄に期待しています!

●**大久保アルファステーション(東京都)**
当店4Fの「ガンダムフロア」にて大好評稼働中の「機動戦士ガンダムNEXT」のシャッフル設定台を増設しました(計8席)。これで一人でのご来店も安心です。16台が1プレイ50円で稼働。

●**Game in えびせん(東京都)**
おかげさまで、えびせんも3周年を迎えることができました! これからもよろしくお願いいたします! えび店長

●**ゲームBOX.Q2(愛知県)**
ぷよぷよ通、大流行です。3月22日大会、100名オーバーでした。

●**GAME'S MILK(京都府)**
マイティ・パン(パニック) MRX 977,800 ALL 連付

●**チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)**
・デススマイルズメガブラックレーベル(ウィンディア) 10,070,104,924 悲願達成! YAD-DDI
・怒首領蜂台復活ver.1.5(タイプC・裏2周・パワー) 789,881,890,048 八神

●**メディアパークリブロス高槻店**
ハイスコア文化を絶やさぬよう、皆で頑張りましょう!

●**えの木(高知県)**
呪(しゅく)!! 2号店が復活しました。MFCが4台、MJが6台になって……って、弱体化しとるやんけ!

●**スポラ九品寺&ショールーム合同集計(鹿児島県)**
関東方面に旅立たれたF氏の活躍を期待しております^^ 今月は主にましこ氏が頑張りました。ましこはワシが育てた。 byショールーム

新たに追加・変更されるルール

機動戦士ガンダム ガンダムVSガンダムNEXT

【スコア】で集計します。使用機体、コースは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL:2 MAX、TIMER: 180]

THE KING OF FIGHTERS XII

【タイム】で集計します。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL、TIME:60]

デススマイルズII

【ウィンディア】、【スーピィ】2部門のスコアで集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:1ST 20,000,000PTS 2ND 60,000,000PTS、LIFE CAPACITY:3、ENEMY DAMAGE LEVEL:4、BULLET DAMAGE LEVEL:5]

今月の注目トピック! 「わっしょい!三周目」リポート

(文中敬称略)

先月号で告知したSTGイベント「わっしょい!三周目」が東京カルチャーカルチャー(1)で開催され、前回と同様、全国各地からSTG愛好者が集まった。リピーターも多いらしく、来場者の中には前回の記事で紹介したコスプレイヤーの方々の姿も(2)。

第1部は**YUJ**と**mYU**が登場。『デススマイルズ メガブラックレーベル』をプレイする**YUJ**はローザを使用し、LEVEL999 ALLを目指すが、最後のティラノサタン戦で力尽きてしまう。が、その時点でスコアは90億を突破しており、観客からは驚嘆の声が上がった。この日のために長野から上京したという**mYU**がプレイするのは『エスプガルーダII』。高い難度で知られる本作だが、**mYU**は他のゲストプレイヤーも驚嘆するほど安定感のあるパターンで攻略していく。最難所である真セセリ戦(3)では残機を1失ったものの、その後は安定感を維持したままクリアし、来場者のド肝を抜いた。

続く第2部で登場したのは**YUJ**と同じく『デススマイルズ〜』LEVEL999に挑む**嵐**と、『バトルガレッガ』に挑む**神威**。**嵐**はサキュラの機体性能を活かして凄まじい稼ぎを披露するものの、終盤ややペースが乱れ、残念ながら最終面で撃沈。対する**神威**は13年間『バトルガレッガ』をプレイし続けてきたという強者。ガインを自在に操り、長年に渡って築かれてきた各種テクニックを駆使。高いランクを維持したまま進めていく。また、砲台への打ち込み場面では飲料水の瓶を連射ボタンの上に置いたまま席を立つパフォーマンスを披露し、会場の笑いを誘う余裕ぶりも見せる。『バトルガレッガ』の難度の象徴とも言える7面中ボス・ブラックハートmkII戦でも危なげなくこれを撃破。続いて登場したラスボス(グロウスクイード)の激しい弾幕と動きに一時圧倒されたものの、押し返してクリア。その瞬間、大きな歓声が会場を包んだ(4)。

大トリの第3部、この日のラストを飾ったのは『怒首領蜂大復活ver1.5』をプレイする**SWY(ユセミ)**。タイプC・パワーの機体を使用し、解説役の**Clover-TAC**が「いつもより攻めている」と驚くほどのプレイで突き進む。裏2周のラスボスまで特にミスもなく進んだ**SWY**だが、ここで激しい弾幕(5)の前に連続で残機を失ってしまう。だが、感極まった司会者が口走った「ユセミ、地球を守って!」という悲鳴に後押しされたのか(?)、残機1まで追いつめられつつもボスを撃破! その瞬間、会場からは割れんばかりの拍手が湧き上がった。

一通りのプレイが終了すると、司会者によって全ゲストプレイヤーと解説役の**Clover-TAC**、前回に引き続き技術協力として参加した**えび店長**、主催の**HDK-ぴかちう**らスタッフが舞台に呼び込まれた(6)。司会からマイクを渡され、各自来場者への挨拶を終えると、会場のあちこちから温かな拍手や声援が巻き起こり、心地いい余韻を残したままイベントはその幕を閉じた。

今回の出演者たち

YUJ

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

5月末以降予選リスト

予選を開催する店舗によっては、参加者数に制限を設けているところもあるので、事前に必ずリストを見て確認しておこう。また、予選の開始時間と受付終了時間についても、間違いやすいので要注意だ。

表の見方

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/31(日)
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

①予選が開催されるエリア
②予選開催地都道府県
③予選開催店舗名
④問い合わせ電話番号
⑤店舗の闘劇予選担当者名
⑥ブロック区分。予選開催店舗が多いエリアでは各店舗をブロック分けし、ブロック内の店舗代表者によって決勝大会進出者を決めるブロック決勝を開催する。ブロック決勝が開催される店舗は、ブロック表記の地が黒になっている。該当店舗でも店舗予選が開催され、その店舗代表[illegible]が決まった[illegible]にブロック決勝が開催される（1店舗のみのブロックは、その店舗で[illegible]そのまま決勝大会進出となる）。
⑦予選開催日

タツノコ VS. カプコン

シングル戦（1on1）　決勝大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	東京都	ハイテクセガ葛西	03-3687-8868	齋藤	5/30(土)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	6/7(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	6/14(日)
	東京都	CLUBSEGA新宿西口	03-3349-0257	福島	6/21(日)
	東京都	GAME-NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	6/28(日)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	7/5(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	5/31(日)
	静岡県	THE 3RD PLANET OZ浜松店	053-466-3387	木下	6/6(土)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	5/31(日)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	6/14(日)
	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	市道	6/28(日)
	福岡県	ハイハーメッセ	093 963-7850	下野	6/7(日)

Fate/unlimited codes

シングル戦（1on1）　決勝大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
関東	東京都	GAME-NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	5/31(日)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	6/21(日)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	5/31(日)
	静岡県	ミラクル藤枝店	054-643-7796	村松	6/7(日)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	6/14(日)
	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	6/21(日)
	大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	6/28(日)
	奈良県	アミューズメントデプト	0742-26-7789	松井	5/31(日)
中	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	福田	6/14(日)
九	福岡県	TAC戸畑	093-873-9100	青木	5/30(土)

Virtua Fighter5 R

チーム戦（3on3）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	埼玉県	アドアーズ川口栄町	048-240-6360	足立	B-3	6/27(土)
	埼玉県	セガワールド和光	048-465-7161	高野	B-3	6/28(日)
	埼玉県	セガワールド川口	048-226-1191	吉田	B-3	7/4(土)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	7/5(日)
	千葉県	パロ岬	0470-80-2841	日高	B-5	6/6(土)
	千葉県	セガワールド 旭	0479-62-7101	村上	B-5	6/7(日)
	千葉県	G-link 蘇我	043-266-6464	渡邊	B-5	6/13(土)
	千葉県	クラブセガ本八幡	047-334-7960	飯尾	B-6	5/30(土)
	千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-6	5/31(日)
	神奈川県	アドアーズ大和店B館	046-200-6370	岡野	B-7	6/13(土)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-7	6/14(日)
	神奈川県	CLUBSEGA相模大野	042-741-8195	松本	B-7	6/20(土)
	神奈川県	CLUB SEGA 港北	045-591-8923	古林	B-7	6/21(日)
	東京都	セガワールドアルカス	042-365-2591	鈴木	B-9	6/6(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO立川店	042-528-3533	大崎	B-9	6/7(日)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-9	6/13(土)
	東京都	GAME-NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	B-9	6/14(日)
	東京都	ゲームプラザGAO北千住店	03-3870-0381	内山	B-10	6/20(土)
	東京都	ハイテクランドセガ立石	03-5670-6815	清水	B-10	6/21(日)
	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-10	6/27(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-1	6/14(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-1	6/21(日)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-1	6/28(日)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口／佐藤	C-3	6/7(日)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-3	6/13(土)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	金村	C-4	5/30(土)
	兵庫県	セガワールド花北	079-284-3711	八幡	D-3	6/13(土)
	兵庫県	セガワールドながさわ	078-941-6642	齋藤	D-3	6/14(日)
	兵庫県	T&K	079-672-1540	片岡	D-3	6/20(土)
	兵庫県	クラブセガ姫路OS	079-222-6455	平山	D-3	6/21(日)
	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-1	5/30(土)
	香川県	[illegible]	087-843-2788	伊藤	E-1	5/31(日)
	広島県	JOY呉店	0823-24-6539	應和	E-1	6/6(土)
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	6/14(日)
	福岡県	楽市楽座八女店	0943-22-7900	砥綿	F-2	6/13(土)
	熊本県	ワンダーシティ南熊本店	096-375-1131	松村	F-2	6/20(土)
	鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	099-255-2505	橋元	F-2	6/27(土)
	沖縄県	ハイテクセガチャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-3	6/6(土)

ブレイブルー

シングル戦（1on1）　決勝大会出場枠64人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北・東	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-2	6/21(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-4	5/30(土)
	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	6/21(日)
	埼玉県	クラブセガ所沢	04-2926-9009	松本	B-4	6/21(日)
	埼玉県	ゲームマグマックス川越	049-227-7515	髙橋	B-4	6/27(土)
	千葉県	ゲームチャリオット姉崎	0436-60-1508	花本	B-7	6/28(日)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-7	7/4(土)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	清水村	B-9	5/31(日)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-9	6/6(土)
	千葉県	セガワールド成田	0476-23-2591	石川	B-10	6/14(日)
	千葉県	ラッキー四街道店エスタシオン	043-309-7800	上川	B-10	6/20(土)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-13	5/30(土)
	東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	坂本	B-14	6/7(日)
	東京都	新宿G-PORTラスベガス	03-5291-9770	髙橋	B-14	6/13(土)
	東京都	セガワールドアルカス	042-365-2591	鈴木	B-17	6/14(日)
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-17	6/20(土)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-21	6/28(日)
	神奈川県	パームトップス	046-223-7157	増尾	B-21	7/4(土)
	石川県	コスモパークタテマチ	076-234-1181	岩岸	C-11	6/28(日)
	福井県	JOYLAND江守店	0776-33-1900	安達	C-11	7/5(日)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	C-2	7/4(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-5	5/31(日)
	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-6	6/27(土)
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-6	6/28(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	D-4	6/20(土)
	大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	072-682-3675	清藤	D-4	6/21(日)
	大阪府	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	堀井	D-5	6/6(土)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-5	6/7(日)
	大阪府	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	D 7	6/13(土)
	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	D-7	6/14(日)
	兵庫県	プレイステーションネーブル 西宮店	0798-65-5833	川地	D 8	6/28(日)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-8	7/4(土)
	島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-2	6/20(土)
	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E 3	6/7(日)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-3	6/13(土)
	広島県	GIGAZONE広島駅前	082-568-4791	佐古	E-4	6/21(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神嵜	E-4	6/27(土)
	徳島県	エンゼルランド佐古店	088-653-4758	吉田	E-8	6/14(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-3	7/4(土)
	福岡県	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	F-3	7/5(日)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	F-4	5/31(日)

闘劇オフィシャルホームページ▶http://www.tougeki.com/

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

チーム戦（3on3）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	宮城県	NAMCOLAND仙台クリスロード	022-722-5820	野中	A-2	5/30(土)
	青森県	パロ五所川原	0173-38-1078	福田	A-2	5/31(日)
	山形県	トレジャー新庄店	0233-22-9991	中鉢	A-2	6/6(土)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	吉永	A-2	6/7(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3	6/20(土)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	6/21(日)
	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-3	6/27(土)
	福島県	プラボいわき店	0246-22-4636	菅原	A-3	6/28(日)
関東	埼玉県	セガワールド入間	04-2965-1813	小峰	B-3	6/6(土)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	6/7(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	6/13(土)
	埼玉県	クラブセガ所沢	04-2926-9009	松本	B-3	6/14(日)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-3	6/20(土)
	埼玉県	ナムコランド越谷店	048-960-2021	内藤	B-3	6/21(日)
	千葉県	テクモピア行徳店	047-395-1119	百田	B-5	5/30(土)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-5	5/31(日)
	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-5	6/6(土)
	東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	深見	B-5	6/7(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-8	6/20(土)
	神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	045-313-6435	穴井	B-8	6/21(日)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-8	6/27(土)
	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-8	6/28(日)
	神奈川県	CLUB SEGA 港北	045-591-8923	古林	B-8	7/4(土)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-8	7/5(日)
中部	福井県	ジョイランド敦賀店	0770-37-1717	小川	C-2	5/30(土)
	愛知県	ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	西田	C-2	5/31(日)
	山梨県	ナムコランドリバーシティ店	055-273-8977	大塚	C-3	5/30(土)
	長野県	パロ諏訪店	0266-82-2900	小澤	C-3	5/31(日)
	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-3	6/6(土)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	C-3	6/7(日)
	長野県	レイディビートル	0263-39-4010	木藤	C-3	6/13(土)
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	C-3	6/14(日)
近畿	京都府	スーパーヒーロー久御山	0774-45-3780	西野	D-2	6/13(土)
	大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	D-2	6/20(土)
	大阪府	ゲームプラザ エム	06-6991-0363	堀井	D-2	6/21(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	D-2	6/27(土)
	大阪府	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	D-3	5/30(土)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	D-3	5/31(日)
中国・四国	島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-2	5/31(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神嵜	E-2	6/6(土)
	山口県	ゲームスポット speed	0834-36-2828	梅田	E-2	6/7(日)
	広島県	■パレプレ■	082-921-8576	いすぃ～	E-2	6/13(土)
	広島県	広島GiGO	082-541-6345	井上	E-2	6/14(日)
	愛媛県	ハイテクセガ新居浜	0897-37-5573	三好	E-4	5/30(土)
	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	E-4	5/31(日)
	徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	088-664-0311	米津	E-4	6/6(土)
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-4	6/7(日)
九州・沖縄	福岡県	ジョイ・ファクトリー	0942-32-1166	田中	F-2	6/14(日)
	福岡県	楽市楽座210久留米店	0942-43-8439	原田	F-2	6/20(土)
	福岡県	アミューズメントクラブ赤玉	092-281-0012	糸瀬	F-2	6/21(日)
	福岡県	パンパン梅光園	092-405-7897	河野	F-2	6/27(土)

GUILTY GEAR XX ΛCORE

タッグ戦（3on3）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
関東	栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	大塚	B-1	6/20(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1	6/21(日)
	茨城県	セガワールド霞ヶ浦	0299-78-2133	森本	B-2	6/13(土)
	茨城県	ピンクパンサーつくば店	029-861-1983	野口	B-2	6/14(日)
	東京都	新宿G-PORTラスベガス	03-5291-9770	高橋	B-5	7/4(土)
	東京都	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123	深見	B-5	7/5(日)
	東京都	セガワールドアルカス	042-365-2591	鈴木	B-8	6/27(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-8	6/28(日)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-10	5/31(日)
	神奈川県	CLUB SEGA 港北	045-591-8923	古林	B-10	6/7(日)
中部	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-3	6/14(日)
	三重県	クラブセガ名張	0595-62-1008	伊東	C-3	6/20(土)
	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	C-3	6/21(日)
近畿	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-1	7/4(土)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-1	7/5(日)
	兵庫県	セガ三宮SANX	078-271-0335	乙井	D-4	5/30(土)
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	D-4	5/31(日)
中国	広島県	広島GiGO	082-541-6345	井上	E-2	6/21(日)
	山口県	ハイテクセガJR下関	083-223-2178	奥村	E-2	6/27(土)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	福田	E-2	6/28(日)
九州・沖縄	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-2	6/6(土)
	大分県	ドリームワールド	097-593-5224	渡辺	F-2	6/7(日)
	福岡県	サブカルチュア	092-922-9010	稲葉	F-2	6/13(土)
	沖縄県	ハイテクセガチャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-3	7/4(土)

ストリートファイターIV

タッグ戦（2on2）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
関東	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-2	5/31(日)
	栃木県	パロ 石橋店	0285-53-8541	山下	B-2	6/6(土)
	埼玉県	アミューズメントサーカスマジシャン	048-525-5990	中村	B-2	6/7(日)
	東京都	池袋GiGO	03-3981-6906	奥本	B-5	6/27(土)
	東京都	ゲームインサクラ	03-3944-0252	森川	B-5	6/28(日)
	東京都	クラブセガ成増	03-5383-5712	小松	B-5	7/4(土)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	B-5	7/5(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-8	5/30(土)
	東京都	クラブセガ自由が丘	03-3725-3953	須藤	B-8	5/31(日)
	東京都	クラブセガ渋谷	03-3780-2667	森下	B-8	6/6(土)
	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	03-3409-4737	湖山	B-8	6/7(日)
	神奈川県	CLUB SEGA 港北	045-591-8923	古林	B-9	6/13(土)
	東京都	クラブセガ大崎	03-3495-0520	川崎	B-9	6/14(日)
	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	045-252-1164	市原	B-9	6/20(土)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-9	6/21(日)
中部	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-3	5/30(土)
	愛知県	カレッジゼロ小幡店	052-795-9240	蜷川	C-3	5/31(日)
	三重県	クラブセガ名張	0595-62-1008	伊東	C-3	6/6(土)
	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	C-3	6/7(日)
近畿	滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	6/14(日)
	京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	河井	D-1	6/20(土)
	滋賀県	ACT堅田アクション	077-571-1106	海瀬	D-1	6/21(日)
	兵庫県	クラブセガ姫路OS	079-222-6455	平山	D-5	6/28(日)
	兵庫県	アミパラ垂水店	078-707-9111	岡崎	D-5	7/4(土)
	兵庫県	セガワールドながさわ	078-941-6642	齋藤	D-5	7/5(日)
中国・四国	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	E-1	6/6(土)
	鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	渡邊	E-1	6/7(日)
	島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-1	6/13(土)
	島根県	ゲームスポットハロウイン	0853-23-0731	藤原	E-1	6/14(日)
	広島県	広島GiGO	082-541-6345	井上	E-2	5/30(土)
	広島県	ブラックジャック安古市店	082-876-0628	加登	E-2	5/31(日)
九州・沖縄	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-1	6/20(土)
	福岡県	ハイパーメッセ	093-963-7850	下野	F-1	6/21(日)
	沖縄県	ハイテクセガチャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-3	5/30(土)
	沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-3	5/31(日)

ストリートファイターIII 3rd STRIKE

チーム戦（3on3）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道・東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/31(日)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	6/20(土)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-935-5161	大谷	A-3	6/21(日)
関東	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	B-1	6/6(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-1	6/7(日)
	埼玉県	デイトナIII	048-269-8119	山下	B-2	6/20(土)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-2	6/21(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-8	7/4(土)
	東京都	GAME-NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	B-8	7/5(日)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-9	6/27(土)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-9	6/28(日)
中部	福井県	JOYLAND江守店	0776-33-1900	安達	C-1	6/14(日)
近畿	兵庫県	パロ加古川店	079-454-1552	磯部	D-4	6/13(土)
	奈良県	アミューズメントデプト	0742-26-7789	松井	D-5	6/27(土)
中国・四国	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-1	6/7(日)
	香川県	戦	087-843-2788	伊藤	E-1	6/14(日)
	広島県	広島GiGO	082-541-6345	井上	E-2	7/4(土)
	鹿児島県	アミューズメント リバティー	099-219-1526	藤浪	F-3	6/6(土)

すっごい！アルカナハート2

タッグ戦（2on2）　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
関東	群馬県	ドライブインセゾン	0276-37-7150	高田	B-2	5/31(日)
	埼玉県	ゲームマグマックス川越	049-227-7515	高橋	B-2	6/7(日)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	清水村	B-5	6/13(土)
	千葉県	ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-5	6/14(日)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	五艘	B-6	5/30(土)
	東京都	ゲームセンター モーゼ	042-385-8183	井上	B-8	6/21(日)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	B-8	6/28(日)
中部	静岡県	アミューズメントBeeBee函南店	055-979-6464	菊田	C-4	6/13(土)
	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-4	6/14(日)
近畿	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-2	6/20(土)
	大阪府	ラモス・スタジアム	072-871-3960	北原	D-3	7/4(土)
	大阪府	アテナ日本橋	06-6641-7008	岡田	D-3	7/5(日)
中国	島根県	セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-1	6/6(土)
	広島県	セガワールドメガ海田店	082-824-5550	曽加部	E-2	5/30(土)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	福田	E-2	5/31(日)
九州	福岡県	TAC北方店	093-941-9022	下川	F-1	6/21(日)
	鹿児島県	アミューズメント リバティー	099-219-1526	藤浪	F-4	6/7(日)

掲載内容に関するお断り

掲載している予選大会の情報は、各店舗による修正が可能なオフィシャルホームページの情報（4月20日時点）を元にしています。各店舗の事情やゲームのバージョンアップにより日程の調整が迫られるなど、不測の事態により変更される可能性がありますので、ご理解、ご了承をお願い致します。なお、スケジュールに変更があった場合は、左記のオフィシャルホームページで随時更新していきますので、最新情報はそちらをご参照下さい。

闘劇予選も過熱中!!

注目ゲーム 最新戦況分析

2009年5月19日現在

闘劇予選のスケジュールも折り返しに差し掛かり、各タイトルの情勢も変化しつつある昨今。今回は、先日第3回公式大会が終了したばかりの『アカツキ電光戦記AA』を併せた、計6作品のアツい現状をお伝えするぞ！
（※記事中敬称略）

Ver.A最終ランキング

関東版と関西版の二つのランクを掲載。現在のキャラ情勢と地域差を比較していこう。 Text：矢永

新たなSランクキャラ

左が筆者作製の関東版ランクで、右側は「はうる」氏が作製した関西版のランク。全体的にそれほど大きな差は無いが、一部キャラの評価が変わっているのは考え方の違いが大きい。関東ではキャラ性能を考えるときにダメージ単価はかなり重要だが、関西では威力よりも当てやすさ・崩し能力の高さが大事とのこと。また、関西ではつかみ投げの使い方がうまいプレイヤーが多いために（関東では極一部しか居ない）、相殺されないコンボ始動技の有無も評価への影響が大きいようだ。

まずは関東版から見ていこう。『闘劇魂』掲載版から大きく変わったのは、ブレイズの評価が上がり続けてSランク入りを果たしたこと。近距離戦の二択が強い上に、特殊行動の走りからの択一や⇙Ⓟ＋Ⓚなどによる奇襲が暴力的な威力かつ対応困難なため、攻撃面の強さは他のSランクキャラをも凌ぐ。また、かわし性能の高い⇧Ⓟ＋Ⓚや⇧Ⓟ＋Ⓚを所持するなど防御面も充実しており、これといった苦手なキャラが存在せず、リオンと闘いやすいことも高評価。身体が小さいためリーチが短いが、空中コンボが決まりにくい、上段攻撃がスカりやすい、ほとんどの打撃技が下方向に対して判定が強い、などのメリットも持ち合わせる。

◀最強はリオン。「はうる」いわく、「SSランクでもいいかも!?」とのこと。

▶ブレイズ戦は対策が難しく、得意とするプレイヤーがほとんど居ない。

東西の評価が別れた点に注目

東西の評価で大きな差が付いたのはアキラ。関西で低評価な理由は「単価は高いが当てるのが大変で、手を出すとどうしてもリスクを背負うから」とのこと。また、鷹嵐を含む重量級に不利が付く点も評価を下げているらしい。関東では"荒らしキャラ"のイメージが強いシュン、サラの評価も1ランク低い。シュンは「攻めれば強いが攻めるまでが大変&覚ましが充実しているキャラが多い」、「リングアウトステージは強いが、本作は壁ステージの比率が高い」、サラは「フラミンゴ対策ができれば崩し性能は低い」という部分が評価を落としている。これ以外では、カゲの評価が若干高い。「単価は低いが、基本的な技はそろっていて壁攻めが強いので、最弱クラスではない」とのこと。なお、ブレイズ、アイリーンがジェフリーより高い理由は、前述の相殺されない有効な技を持つため。

キャラクターランキング・関東版（強）

ランク	キャラクター
S	リオン、ジェフリー、ブレイズ、アイリーン
A	アオイ、シュン、ゴウ、サラ
B	ラウ、ベネッサ、アキラ、ブラッド、ウルフ
C	レイ、ジャン、ジャッキー
D	カゲ、鷹嵐、パイ

評者:矢永

VFの知識は業界随一のベテラン。押し寄せる年波（最近、下段が見えない）をデータでカバーする。あと時間を守らない。

キャラクターランキング・関西版（強）

ランク	キャラクター
S	リオン、ブレイズ、アイリーン、ジェフリー、アオイ
A	ゴウ、ラウ、ベネッサ
B	シュン、サラ、ウルフ、ブラッド、ジャン、ジャッキー
C	カゲ、レイ、アキラ
D	鷹嵐、パイ

評者:はうる

関西最強のカゲ使い。3キャラが覇王、10キャラが神段位とほぼ全キャラを使いこなし、キャラ対策などの知識も豊富。

Ver.Bについて

5月21日にバージョンBへとアップデートされた『VF5R』。ここでは、簡単に新バージョンの情報をまとめてみたい。

まずプレイヤーだれもが気になる技性能について。これは、モーション変更、威力、各種フレームなど多岐にわたり調整が加えられている。変更点については、来月号で掲載予定。

細かいところでは、カメラアングルがキャラクターに近くなり見やすくなった。また、投げ中のアングルが変更され、迫力が増したぞ。

最近になってようやく最高段位の「覇王」がちらほら見かけられるようになったが、バージョンBでは段位変動条件が変化（異段位間の変動が緩やかに）、さらに覇王より上の段位が追加された模様。これで「はうる」の段位がまた大変なことになりそうな予感（笑）。

さらに、新イベント「四神大戦」が追加。これは期間限定イベントの一種で、参加すれば各種報酬が入手できるぞ。

はみ出し情勢 バージョンアップによるキャラ性能あれこれ.闘劇決勝大会はバージョンBでの開催となったわけだが、ここで気になるのが技性能の変化とキャラランク変動。ロケテスト情報では下位キャラのパイがかなり強くな

3強は止められるのか?

関東の有力プレイヤー協力のもと特殊ダイヤグラムを作成。現状の勢力図を見てみよう。 Text：バチ

一方通行ダイヤグラムの見方

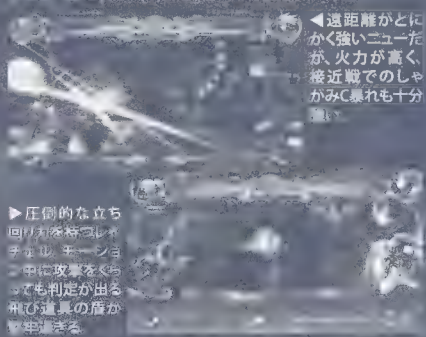
一方通行ダイヤグラムとは、その名の通り各キャラの使い手が一方的に見た他キャラとの相性をあらわしたもの。数値は0.5刻みで10点が満点。例えば5.0ならば五分の相性、5.5ならわずかに有利、6以上なら有利といった見方でいい。合計点のカッコは平均点より上か下かを表し、プラスの数値が大きいほど評価が高く（いわゆる強キャラ）、少ないほどに評価が低いといったところ。

各プレイヤーによって評価はさまざまなので、例えばラグナVSカルル、ラグナ側は5.0と五分の評価だが、カルル側は6.0とカルル有利を主張している。これらの違いを見比べてみるのも面白い。

戦いの中心軸:3強キャラ

数値では最も高い評価を出したニュー。通常の連続技ダメージの高さに加え、しゃがみCでの暴れとバックステップによる接近戦の拒否、他の強キャラであるレイチェル、アラクネに遠距離戦でアドバンテージを取れるのが最大の強み。しいて苦手を上げるなら固めと跳び込みが豊富なジン、バング、タオカカの3人。特にタオカカはD技をしゃがみ歩きでの回避やメッタメタのギッタギタ!!での確定反撃も取れる上、1回の連続技で画面端まで運べるため、対策をしないと厳しい。

ニューに次ぐ数値の高さを持つレイチェルは、[illegible]フレームの最強飛び道具[illegible]・シ[illegible]フィラを軸に攻めてよし、守ってよしの盤石の立ち回りが強み。レイチェル限定連続技が痛いジンや、接近戦の固め+ディストーションドライブでの切り返しが強力かつ連続技を決めにくいノエルに五分の評価をつけている。逆に苦手とされるニューは五分の評価。遠距離戦は圧倒的に不利なもののバックステップが地上くらいのため、一度接近してしまえばそのまま固め倒すことも可能とコメント。風ゲージの管理が重要とのこと。

強キャラとしての地位は最も高いイメージのあるアラクネだが、並ぶニュー、レイチェルの存在に脅かされ、最近では一発キャラとしての存在感が増すカルルや、跳び込みの強いジン、アラクネの行動に対応しやすいライチ辺りにも負ける可能性が増え、評価はやや下降気味。ただし、烙印時のラッシュ力や火力はやはり全キャラ中でもトップクラス。もつれたときの逆転力は非常に高い。

◀遠距離がとにかく強いニューだが、火力が高く、接近戦でのしゃがみC暴れも十分[illegible]

▶圧倒的な立ち回り[illegible]レイチェル。[illegible]中に攻撃をくらっても判定が出る飛び道具の盾が[illegible]

3強ではなく5強? 追う2人

3強を含む全キャラに五分以上の闘いができるという評価がつくハイスタンダードキャラのジン。跳び込みのジャンプBが強いだけでなく、固めの継続性、もつれたときでも凍結から連続技が決められるといった点でも実戦に強いキャラといえる。全キャラに対して必ず対策となる技を持ち、今後のやり込みでさらに評価が上がりそうとのこと。

そして、今株価が急上昇しているのがカルル。職人達の素晴らしい努力により、人形⬆+Dと空中投げの同時攻撃で投げ抜け不能の連続技をしかける「投げハメ」が即死クラスのレベルに到達。発生の早いA攻撃の暴れからでも大ダメージを与えられるため、一発キャラとしての存在を確立させた。ニューは何か当てれば勝てるので6、アラクネは立ち回り勝負で五分との評価。今後さらに評価が伸びそうなキャラだ。

投げハメが本当にハメレベルまで昇華したカルル。うかつに攻めると暴れAから悲惨な目に遭いそう。

■ 超一方通行ダイヤグラム（仮）ver1.0　関東版

	ラグナ	ジン	ノエル	テイガー	タオカカ	レイチェル	アラクネ	ライチ	バング	カルル	ハクメン	ニュー	合計（平均55）
ラグナ		5.0	5.5	6.5	4.5	4.0	3.5	6.0	5.0	5.0	5.5	4.5	55 (±0)
ジン	5.0		5.5	6.0	5.5	5.5	5.0	5.5	5.5	5.0	5.5	5.5	59.5 (+4.5)
ノエル	4.5	5.0		6.0	4.5	4.0	4.0	5.5	6.0	4.5	6.0	5.0	55 (±0)
テイガー	4.0	3.5	4.0		4.0	3.0	2.5	4.0	4.5	2.0	5.5	3.0	40 (−15)
タオカカ	6.0	3.5	5.0	7.0		3.0	2.5	5.5	6.5	5.0	5.0	4.5	53.5 (−1.5)
レイチェル	6.0	5.0	5.0	7.0	6.0		6.0	5.0	6.0	7.0	6.0	5.0	64 (+9)
アラクネ	6.0	5.5	6.0	7.5	6.0	4.0		5.5	6.0	5.0	6.5	3.5	61.5 (+6.5)
ライチ	4.5	5.0	5.0	6.0	5.0	4.5	4.0		5.0	5.0	5.0	5.0	54 (−1)
バング	4.5	4.0	4.0	6.0	4.0	3.0	3.0	5.0		4.0	5.5	5.0	48 (−7)
カルル	6.0	4.0	6.0	8.0	6.0	3.0	5.0	5.0	5.0		5.0	6.0	59 (+4)
ハクメン	5.0	5.0	5.0	6.0	5.5	4.0	2.0	5.5	5.0	5.5		3.0	51.5 (−3.5)
ニュー	6.0	5.5	6.0	7.0	5.5	6.0	6.5	6.5	5.5	5.5	6.5		66.5 (+11.5)

協力:kaqn(ラグナ)、レン(ジン)、南(ノエル)、カキン(テイガー)、サトシ(タオカカ)、ハロウィン(レイチェル)
[illegible]

その他のキャラ

ラグナ、ノエル、ライチ、タオカカ、バングといったいわゆる中堅キャラは3強キャラのすべてには対応できないが、いずれかのキャラとは勝負になるため、大会では十分に勝てる可能性がある。その中でも守りの堅い立ち回りができ、接近戦ではガード時有利な立ちAによる固めが強力なノエルは、レイチェル、ニューと戦いやすく、無敵技の燕返し、発生2フレームの超反撃技・緑一色を持つライチはアラクネ、レイチェルと戦いやすい。

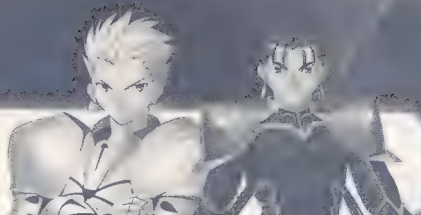
ラグナ、タオカカ、バングはニューと戦いやすいものの、アラクネ、レイチェルへの対応が厳しいため、先の2人よりはやや苦しい部類か。

弱キャラといわれているテイガー、ハクメンに関しては、特に3強キャラに弱いのがネック。ハクメンについては3強以外と闘えるのでまだマシな方だが、テイガーはハクメン以外がキツイ（笑）。

以上が現在の勢力図。原稿執筆時の5月19日現在ではテイガー、ハクメン以外のキャラが闘劇予選ブロック決勝通過を決めているので、3強以外のキャラの動向にも注目していきたい。

はみ出し情勢
[illegible]印付けられて負けることもあるので数字をつけるのに悩んだとのこと。体感で五分近いときと、8:2ぐらいのキツさがあるそう。そこもアラクネの強さの一つだろう。

相変わらず不動の二騎

中～下位キャラのコンボ・ネタ開発が進むが、圧倒的戦力差を縮めることができるのか？ Text：禅

稼動から早1年が経過した本作。稼動当初から強いと言われていたランサー、ギルガメッシュの2キャラだが、そのポジションは依然そのままである。彼らに追いつくために他キャラ使いが考案した戦法や、補正切りテクニックはそのまま彼らの戦力アップのネタとして吸収されてきたのが現状だ。

●ランサー

関東で、ギルガメッシュを抑えて最強キャラクターと評されているのがランサー。驚異的なリーチの中下段の二択から体力の半分を奪うコンボ、いざという時は投げからもコンボを決められる荒らし能力、出始めが完全無敵の強レッド・ブリンチ・エイワズによる切り返しからコンボが決まるという、万能キャラの鑑。

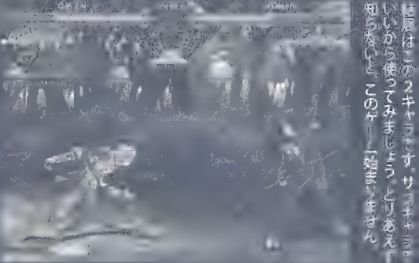
●ギルガメッシュ

主に関西で最強キャラと評されるのが、ギルガメッシュ。2つのモードを随時切り替えながら戦うことで、どんな局面にも対応できるのが強み。バビロンモードで要塞を築くも良し、エアモードのアンシャルをちらつかせて、相手の攻め気を削ぐのも良しだ。また、高威力なコンボを形成するコンボパーツも複数発見されており、相手に防御開放を強制する場面も多く、ゲージ面でも優位に立てるのが強み。本作のシステムと相性が良いキャラクターだ。

●その他のキャラクター

左記の文章を見ると、他キャラの活躍の場が無いように感じるかもしれないが、これは理論的な話であり、実戦ではそれほど極端でもない。今や研究が進み、どのキャラでも1回のコンボで3～4割は減らすことができるため、セットプレイを絡めると一瞬で試合を終わらせることも可能だ。

キャスターやライダー、桜は起き攻めのセットプレイが強力。ネタを知っていても回避困難な択一攻撃を仕掛けることができる。場合によっては起き攻めのループだけで勝つケースも……。

セイバーやバーサーカー、ルヴィアゼリッタは常にオーバーキルを狙うコンボ精度があれば、上位をくえるだろう――が、試合にミスはつきものなので、実戦では厳しい戦いを強いられがちだ。

結局はこの2キャラです。サブキャラ？ いいから使ってみましょう。とりあえず知らないと、このゲーム始まりませんよ。

■キャラクターランキング

強

2強
ランサー
ギルガメッシュ

努力で越えたい壁

その他のキャラ
凛、キャスター、
ライダー、言峰桜
セイバー、
バーサーカー、
ルヴィアゼリッタ、
アーチャー、
アサシン、
士郎、
言峰綺礼

エディ、テスタメントに注目！

関東屈指の強豪プレイヤー、小川とネモが語る相性表を掲載。やり込みの結果を見よ！ Text：よるよる

小川
エディを使い続けた男の理論値

「エディに有利をつけられるキャラは存在しない。」と言う小川の付けた相性表はやはりその言葉通り、全キャラクターに6以上の有利となっている。防御面に不安要素があるとよく言われるエディだが、判定の強いしゃがみKや空中投げなどをうまく使えるポイントを把握すれば浮遊やエディ召喚を使った立ち回りをさらに生かすことができるようになる。特に、動きの素早いミリアや紗夢、ジャンプ攻撃の強力なA.B.Aに対しては空中投げでの切り返しポイントを把握しておけば比較的有利に戦うことができるようだ。小川いわく、「連続技の精度も大事ですが、システムを活用した防御や切り返しがしっかりこなせればエディが最強であることがより一層実感できるはず」とのこと。

エディ VS	
6:4	ソル、カイ、メイ、ミリア、チップ、ファウスト、梅喧、紗夢、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、イノ、ブリジット、ロボカイ
6.5:3.5	ザッパ、ディズィー
7:3	ポチョムキン、ジョニー、A.B.A、聖騎士団ソル

小川
『GGXX』シリーズを通して「最強」と評されるエディ使い。やり込みによって培われたエディの操作精度は極めて高く、一瞬のうちに相手の体力10割を奪う試合もよく見られる。

ネモ
やり込みは裏切るが、キャラ差は裏切らない？

相性のいいキャラクターにはとことん強気な数値を付けるネモ。ザッパやポチョムキンを使い込んだプレイヤーですら、「ネモは無理」と言わせるほどの安定感を誇っている。相手に応じて有効な立ち回りを高い精度でこなすのがネモの強みで、罠の置きかたと空対空の上うまさにも定評がある。

エディに関しては、火力差の部分で不利を感じることがあるが、最近では小川以外のエディには負け越していないとのこと。紗夢に対しては空中ダッシュにリスクを負わせることができれば、連続技のつなぎやすさもあって五分以上の闘いになるとのことだ。ファウストからテスタメントにキャラを変えたネモだが、「ヴェノムだけはファウストを使ってたときの方が楽でした」と語ってくれた。

テスタメント VS	
4.5:5.5	エディ
5:5	ヴェノム
5.5:4.5	ソル、ミリア、闇慈、イノ、ブリジット、A.B.A、ディズィー、聖騎士団ソル
6:4	カイ、メイ、チップ、ファウスト、梅喧、紗夢、アクセル、スレイヤー、ロボカイ
7:3	ポチョムキン、ジョニー
8:2	ザッパ

ネモ
最強のファウスト使いとして広く知られていたが、『GGXX ΛCORE』ではテスタメントにキャラクターを変更。本年度の闘劇本戦出場をかけたエリア予選でも活躍し、スピード通過。

はみ出し情勢
タメントのセイネストやHITOMIを無効化しつつ攻め込むことができるため、五分に近い戦いに持ち込むことが可能。また、●+Pによる対空からのコンボが高威力なため、エディに対しても戦えるキャラクターだ（ネモ）。

春麗の牙城を崩せ!

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

稼動から10年、紆余曲折を経て最強の座に君臨したのは春麗だった。倒せるのはだれ？　Text：ラオウ

●S＋ランク　春麗

ずらし押し入力を使ったスライド投げとしゃがみ中Ⓚ→鳳翼扇の二択が強力な春麗。起き上がりは無敵時間のあるEXスピニングバードキック、発生3フレームのしゃがみ弱Ⓟで守りも強い。ネックはゲージが無いときの攻撃力と、体力の少なさ。

●Sランク　ユン

スーパーアーツ幻影陣の強さが光る。コマンド投げの前方転身や空中での雷撃蹴と攻め手が多く、春麗に対しても勝負になる。

●A＋ランク　ケン、ダッドリー

ケンは各種足払いに疾風迅雷脚と高性能技を多く持つオールラウンダーだが、対春麗戦が厳しい。

ダッドリーは見切れない中下段の二択がウ[illegible]。無敵技も豊富で、春麗にも比較的勝ちやすい。

●Aランク　まこと、ヤン

まことは最高クラスの性能を誇るダッシュ、コマンド投げが強く、上位キャラに対しても勝ちやすい。

ヤンは強Ⓚを使ったスライド投げが見直され、蟷螂斬での画面端ラッシュが強化された。

●A-ランク　ユリアン、豪鬼、リュウ、オロ

ユリアンはガード不能、二択が強力で研究も進んだが、プレイヤーの対応力も上がった。

豪鬼はEX必殺技が無いが攻撃力は高い、[illegible]でも3人抜きが多く、脅威となるキャラ。

リュウは電刃波動拳が見直されランクアップ。

オロは通常技の性能が高く、天狗石や夜行魂での連係が強力。下位キャラに対しては圧倒的な強さを誇る。

●B＋ランク　ヒューゴー

圧倒的な体力、近距離でのコマンド投げ、ブロッキング不能の対空投げシュートダウンバックブリーカーの存在が一線を画す。ダッドリーに続き春麗と渡り合えるキャラの一人。

●Bランク　エレナ、いぶき、アレックス

エレナは上位キャラとの相性が厳しいが、通常技とスライド投げが強い。いぶきは投げ間合いと体力の低さを除けばバランスが良い。アレックスには、コマンド投げの存在を圧力にした接近戦がある。

●Cランク　ネクロ、トゥエルブ、レミー、Q

ネクロはブロッキングからコンボが決まればスタンから勝ちが狙える。トゥエルヴは逃げ性能が高い。レミーは飛び道具と無敵技が強く守りに優れる。Qは相手が攻めてくる前提であれば、プレイヤーのディフェンス能力次第では戦える。

●Dランク　ショーン

プレイヤーが居ないため、変わらずこの位置。

■キャラクターランキング（強↑）

キャラクター	ランク
春麗	S+
ユン	S
ケン、ダッドリー	A+
まこと、ヤン	A
ユリアン、豪鬼、リュウ、オロ	A-
ヒューゴー	B+
エレナ、いぶき、アレックス	B
ネクロ、トゥエルヴ、レミー、Q	C
ショーン	D

安定の上位、躍進の中・下位

アカツキ電光戦記 Ausf.Achse

第3回公式大会が終了した『アカツキ』。果たして、本作の現状はどうなっているのか。　Text：黒Q

安定の上位グループ

以前の『闘劇魂』掲載時から変わらずSランクに立ち続けるのは、魏とアカツキ。

魏は通常技・必殺技の性能が高く、練精化神を絡めたコンボなどが強力だ。起き上がり等の切り返しに若干不安が残るが、それを補って余りある火力で押し切ることができる。対して同ランクのアカツキは、攻守ともに安定したハイスペックキャラクター。中段による崩しや、切り返しに適した人間迫砲など、特に近距離の間合いでは力を発揮できる。➡Cや神風の存在もあり、火力的にも十分な性能を持っている。

Aランクに位置するアノニムはクセの強いキャラではあるが、使いこなすことができれば相手にそのキャラ本来の動きを取らせないような戦い方ができる。エレクトロゾルダートは安定感がウリ。画面端での固めから威力の高いコンボを狙っていくのが基本スタイルとなる。唯一の投げキャラである鼎もこのランクに。螺旋四方投げに目が行きがちになるが、通常技の性能も高く、自分のペースに持っていきやすい。画面端に追い込むことさえできれば、一気に倒し切ることも可能だ。万能な当身技である特攻呼吸投げもあり、防御面も悪くない。

僅差の中・下位グループ

大ダメージの通常技や対になる投げでダメージを奪っていく戦法が強力な不律だが、各キャラからの対策が進んだ結果Bランクに。ムラクモは早い足と高い確定反撃性能がウリ。しかし単体での強さはあるものの攻めの継続性に乏しく、自分のペースに持っていくことが難しい。塞、マリリンは安定したダメージのコンボや強い技を持つものの、中段への対応が的確にできる相手には厳しい戦いを強いられる。

C・Dランクのキャラについては、かなり研究が進んできた。アドラーはコンボの研究が進み火力自体は底上げされたものの、接近手段やゲージ効率に乏しい。ミュカレは自分の流れに持っていけば強さが発揮できるが、そこまでの形を作るまでに接近されてしまい、厳しい戦いを強いられる。完全者は距離を取っての弾幕は強力だが、一度近づかれると防御力の低さもあり一気に倒されてしまうリスクが常につきまとう。

そして今回も唯一の最下位グループになってしまった電光戦車。全体火力の低さと大き過ぎる体がネックになっている。いかにゲージを3本ためるかが今後の課題となる。

■キャラクターランキング（強↑）

キャラクター	ランク
魏、アカツキ	S
アノニム、鼎、エレクトロゾルダート	A
塞、マリリン、不律、ムラクモ	B
アドラー、完全者、ミュカレ	C
電光戦車	D

はみ出し情勢

●アカツキ電光戦記AA情報：第四回アカツキ電光戦記Ausf.Achse公式大会「第四次電光大戦　Der Glanz」の開催[illegible]14日～8月23日にかけて店舗予選を開催、8月29日～8月30日に、大阪にて本選を開催する予定とのこと。果たし[illegible]、今号のキャラクターランキングを体現するような結果となるのか[illegible]が勝ち上がってくるのか、注目のしどころ。

特集3 **秘蔵データ（編集部調べ）大公開!!**

エースパイロットは"知識"で勝つ!

必携機体データ集［前編］

追加機体も続々登場し、盛り上がる『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT（以下、ガンダムNEXT）』。今月から2号にわたり、データ集をお届けするぞ!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2009年3月18日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256専用

あなたの疑問、一刀両断! 『ガンダムNEXT』Q&A集

プレイ中ふと気になる疑問&お悩みに、ズバっと答えていくぞ!

Text:タンカー

Q チームシャッフルで味方がコスト3000! さらに自分もコスト3000……こんなとき、どうすればいいの!?

A この場合、戦略的には自分か味方のどちらかが後衛に回るべきなのだが、チームシャッフルだと基本的に僚機との意思疎通ができない場合が多い。後衛に回るべきか前線で戦うべきかは、自分の判断に委ねられる。

後衛に回るのであれば、機動力が高い機体がいい。ガンダムエピオンなどは後衛に回っても全く援護ができないので、機体間の相性なども考慮しよう。ちなみに僚機が何も考えず特攻するタイプだった場合には、問答無用で自分が後衛に回らないといけないぞ!

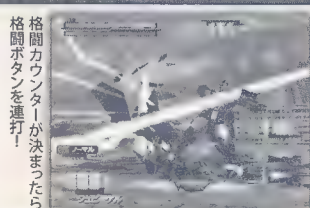
機体相性だけではなく、組んだ人のタイプまで考えてプレイするのが、勝つための道だ。

例えばガンダムエピオンなら前衛が定石だが……

僚機が前線に飛び出したなら、下がるべきだろう。

Q 格闘機（マスターガンダムやガンダムエピオン）に近寄られると何もできないけど、どうすればいいの……!?

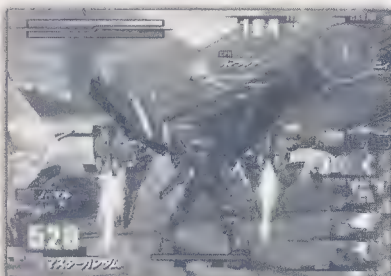
A 基本は近寄られないようにすること……だが、当然それには限界がある。対処法として、一番簡単なものが格闘カウンターを持っている機体を使うこと! 特にガンダムシュピーゲルの格闘カウンターは、相手の格闘を受けるとロックしての攻撃を繰り出すので、非常に有効だ。

また、ほかにも自分の周囲に攻撃判定を発生させる武装を持つ機体が有効だ。例えばゲドラフやガンダムデスサイズヘルの特殊格闘は、ボタンを押しっぱなしにすることで攻撃判定を長時間維持できる。ただし、あまり使い過ぎると格闘以外の攻撃による反撃を受けやすいので、多用は禁物!

格闘カウンターが決まったら格闘ボタンを連打!

これで相手の格闘はもう怖くない! 回せ回せ回せ〜!

Q 相手の機体が、ずっと走り続けていたんだけど……ブーストゲージはどうなっているの?

A 本作には、地走系（ダッシュ入力時に自機が走るタイプ）の機体のみブーストゲージを一瞬で回復させるテクニックが存在している。やり方は走り中にモビルアシストを出して（モビルアシストの使用回数は0でも可能）、ステップするだけ。このステップ中にちょうどブーストゲージ残量が0になるように調整しておくと、ステップの終わり際にブーストゲージが全回復する

かなり強力に見えるが、モビルアシストを呼び出すモーションは必ず経由しなければならないので、その瞬間をタイミングよく狙っていくことで攻略可能だ。

この写真くらいのブーストゲージ量でモビルアシスト呼び出し→ステップとすることで、ブーストゲージが回復するというテクニックだ。初めて見るとびっくりするが、有効活用できる機体は意外と少ない。

Q とんでもなくうまいプレイヤーが居て全く勝てません! どうすればいいですか!?

A 対戦において差の出る部分は、（コストの違いを含む）機体性能、プレイヤースキル、知識（対策など）といった辺りが基本となる。しかし、本作においてはこれにプラスして「連携」が重要となる。もしかすると相手は自分よりも格上×2名というチームかもしれない。これにフラっと乱入して勝つのはそもそも無理があるだろう。乱暴な回答に思えるかもしれないが、明らかな格上の相手より、自分と同程度〜やや強い相手と戦った方が上達は早い。ときには戦略的撤退と割り切り、違う筐体・店舗に移動するのも重要だ。恥ではないぞ!

自機と僚機の連携力など、純粋なスキル以外の部分も重要となる本作。ここに大きな差があってはもうお手上げ! やり込みに違いがあるのは当然、いつか倒せる日を夢見て一時撤退! 自分と近いレベルの相手と研さんを重ね、腕を磨こう。

追加機体大紹介！

今月も、新たに使用可能となったモビルスーツの性能・武装を解説していこう。『Gガンダム』でドモンの搭乗したシャイニングガンダムと、『Zガンダム』にてカミーユがティターンズから強奪した黒いガンダムMk-IIだ。果たして新機体の実力はいかに……!?

新登場

シャイニングガンダム

シャイニングガンダムの機体性能はゴッドガンダムがベース。近付くのはやはり辛いが、うまく接近できたら高い格闘能力で黙らせよう。

コスト	2000

Text:がーくん

面ッ！ 面ッ！ メエエエエエン!!

メイン射撃はビームライフル系で、すぐにNEXTダッシュしても発射される。弾数が1という制約はあるが赤ロックオン内ならビームの太さと誘導性能が相まって比較的当てやすい。モビアルアシストは、ドランゴンガンダムが多段の炎を繰り出して攻撃するので、起き攻めなどに使いやすい。

特殊射撃は、スーパーモードを発動するとサブ射撃がシャイニングフィンガー（遠距離）に変化。発生が遅く誘導性能は低いが、一気に相手に届くのでスキあらば狙おう。スーパーモード中に再度特殊射撃を使うとシャイニングフィンガーソード抜刀モードに移行。この状態の格闘はリーチが長く高威力で、格闘、⬆＋格闘、⬅or➡＋格闘を3回まで派生可能。⬅or➡＋格闘につなげた時点で派生は終わるが、誘導性能、リーチ共に優秀なので単発で使うのも手だ。このモードではモビルアシスト以外の射撃系武装を使用するとスーパーモードに戻ってしまうので注意。

耐久力200以下でスーパーモードになると、攻撃力が上昇する明鏡止水が発動。

ここがオススメ!! シャイニングガンダム

格闘重視の機体らしく射撃系の武装が貧弱だが、近寄ったときの爆発力はピカイチ。シャイニングフィンガーソード抜刀モード中の面（格闘）、突き（⬆＋格闘）、胴（⬅or➡＋格闘）が決まればそう快感抜群だ！

武装解説（／以降はスーパーモード時）

メイン射撃
シャイニングショット（共通）
射程無限のビームを放つ。ダメージは1発80で、弾数は1。着地硬直を狙うのに使おう。

サブ射撃
バルカン　シャイニングフィンガー（遠距離）
シャイニングフィンガー（遠距離）はNEXTダッシュすると攻撃も中断するので要注意。

特殊射撃
スーパーモード発動／シャイニングフィンガーソード抜刀
開始時からリロードが始まり、100になると使用可能。温存せずこまめに使いたい。

格闘
格闘（共通）
ゴッドガンダムと同様の性能。格闘中は⬆、⬅（or➡）、⬇＋格闘の派生も健在だ。

特殊格闘
シャイニングフィンガー（共通）
発生は遅いが追尾し威力が高い。ゴッドフィンガーと違い格闘カウンターは無い。

モビルアシスト
ドラゴンガンダム
ドラゴンガンダムが炎で攻撃する。炎の持続時間が長く、多段ヒット時にはよろけを誘発。

新登場

ガンダムMk-II（カミーユ機）

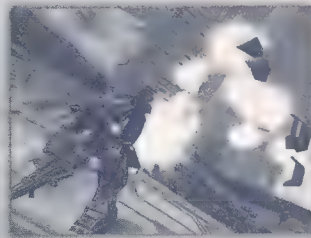
カミーユがティターンズから奪い取ったブラックカラーのガンダムMk-IIが登場。コスト1000ながら一定条件下で復活できる粘り強い機体だ。

コスト	1000

Text:ケンちゃん

低コストのスタンダード機体

ガンダムMk-II（カミーユ機）は、ビーム・ライフルモード、ハイパー・バズーカモードと射撃武器を持ち替える動作はあるものの、特殊な武装が無く扱いやすい機体。ビーム・ライフルは標準的な性能なので、NEXTダッシュと組み合わせて使うが、弾数が少ないので、残弾を常に意識して戦おう。一方、ハイパー・バズーカは射程が短いが、散弾するため命中率が高い。耐久力が残りわずかの敵を撃破するのに活用していこう。なお、⬇＋格闘でビーム・サーベル回転斬りを放つことが可能。動作は大きいものの、単発攻撃としての威力は高めだ。

なお、この機体には自軍の戦力ゲージ1000以下で撃破されると、片腕状態でよみがえる、（片腕）復活が備わっている。ただし、片腕しか無いため、復活後は「シールド」と「シールド・ミサイル」が使用不可能となるので注意。また、弾丸のリロードが停止状態になるぞ。

これが（片腕）復活モード。武装は限定されてしまうが、最後の粘りをここで見せよう。

ここがオススメ!! ガンダムMk-II（カミーユ機）

ホワイトカラーのガンダムMk-IIと異なりコストが1000と低いが、（片腕）復活により、耐久値が見た目より高い。リロード速度が優秀なビーム・ライフル、モビルアシストを主軸に、射撃戦を挑んでいこう。

武装解説

メイン射撃
ビーム・ライフル
標準的な射撃武器で、弾数は4と少ない。自動リロードしないため、使い切った後は任意に射撃ボタンを押して弾数を回復しよう。

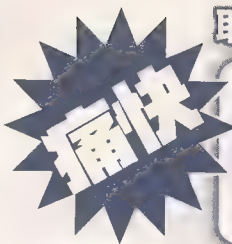
サブ射撃
ハイパー・バズーカ
右腕に構えたバズーカを発射する。弾が一定距離進むと自動的に拡散するため、攻撃範囲は広い。だが、拡散弾はのけぞりがほぼ無い。

特殊射撃
シールド・ミサイル
左腕のシールドからミサイルを発射する。弾速は遅いものの比較的射程が長い。残弾を使い切った後は、時間経過でリロードされる。

格闘
ビーム・サーベル
右側から左側に向けてビーム・サーベルを振る動作を2回繰り返し、最後は頭上から一直線に振り下ろす。

特殊格闘
回し蹴り
敵に向かってブーストで接近しつつ、左脚で右方向へ向かって回転しながら蹴りを放つ。格闘ボタンで、敵を吹き飛ばす蹴りへ派生可能。

モビルアシスト
ガンダムMk-II
ブラックカラーのガンダムMk-IIが左右に2機出現し、前方にビーム・ライフルを発射。使用回数は3回で、射撃戦の補助に使える。

取って付けたような企画ページ第2回!

痛快 NEXT行進曲

今月は、趣向を変えて「イケてるモビルスーツ」を独断でチョイス。個人的に一番イケてる機体はガンタンクです！ まだ対戦で見たこと無いですが、皆さん自重せずドンドン使ってあげてください！ あとアレックスもごひいきにお願いします……。

ナウなヤングに人気の機体に迫る!

イケてるモビルスーツ考察

あまりにもイケ過ぎていて、書きながら不安になってきたかも……!?

Text:タンカー

最近注目のイケモビ

ゲドラフ

やはり最近の注目度No.1はこのタイヤ！ 敵陣に取り残された相方を助けるため、愛馬（アインラッド）を駆り、格闘チャージを使わざるを得ない。しかも左右にシールドが展開されているので事故りません!

ガンダムデスサイズヘル

鎌といえば……そうガンダムデスサイズヘル！ しかもアクティブクロークで射撃武装を弾いたり、ハイパージャマーで誘導を切れるため、接近が非常に楽。どんどん使おう！ ハイパージャマーで姿を消したらそのまま消えた、とかはよくある話。

ウイングガンダムゼロ

左右に持ったビームでお前を殺す！ 殺傷能力No.1のこの機体は、間違い無くイケてます！ ローリングバスターライフルは恐ろしい射角を誇るのでシールドで防ぐしかない！ シールドが無い相手には一言、「お前がその機体を選んだのはミスだ」。

注目されるには理由(ワケ)がある! イケモビ大解剖!

ライター・ケケ　イケてるモビルスーツ……、「イケモビ」って単語イケてませんか？

ライター・タンカー（以下タン）　今年の流行語大賞狙えるだろ、これ。それでは早速、イケてるモビルスーツについて語ろうか？

ケケ　俺はやっぱり∀ガンダムがいいと思うんすよ。特に地上でサブ射空撃ちしまくると、向こうの台から何やら大きい音がするッスよ！

タン　それは48あるテクニックの中で、最も恐ろしい技の一つだから使用は控えるんだ……。いいか、この記事を読んでいる人はマネしちゃダメだぞ！

ケケ　ご利用は計画的に！ 自己責任でお願いします（※1）。

タン　ふぅ、いきなりとんでもないネタ出しやがって……。もっと別の何か無いの？

ケケ　まずイージスガンダムを用意しま……。

タン　いや、そのネタも危険だ。核の冬が来るぞ!!

ケケ　特殊格闘を押します。

タン　やめろー！ もう！

ケケ　ボタンを三つ押します。

タン　ぱぁああああああくはつぅうううううう!!

ケケ　爆発した瞬間にNEXTダッシュをすると……あら不思議。

タン　続きは自己責任でお願いします（※2）!!

ケケ　やっぱイケてるモビルスーツにはネタが無いとダメだと思うんですよ。

タン　ネタが仕込んである機体といえば……ハンマ・ハンマか！

ケケ　そういえば、そんな機体もありましたね。

タン　放置するとバラを取り出します。どう考えてもイケてます！

ケケ　勝つる！ これで対戦で勝つる！

タン　そういえばガンダムエピオンってどうなの？ なんかどんどん見なくなるけどさ。

ケケ　やっぱり全部格闘属性は極端過ぎっすけど、Mr.騎士道ですし、しょうがないんじゃ？

タン　じゃあ、次号の記事は"ガンダムエピオン強化大作戦"でいってみようか!?

ケケ　どう考えても「お前がその機体を選んだのはミスだ」……。

ケンちゃんの キャラ愛♥コラム

昨今、世の中には"萌え"ってのがあふれ返っていますよね。でも、女性キャラは好きなんだが、作られたウェーブには乗れないって人も多いのでは？ ま、僕がそうなんですけれども。そう考えるとガンダムって女性キャラも多いし、そのうえ、カテジナさんのような"ヤンデレ"、ロザミアみたいな"妹キャラ"とかいろいろなタイプが居るから、"斜に構えた萌え勢"には最高の題材だと思うんです。中学生のころ夕方5時から見ていた「Gガンダム」のアレンビーに初恋し、高校のとき再放送で見た「ZZガンダム」のプル&プルツーにときめいた僕は、今日もノーベルガンダムやキュベレイMK-Ⅱを選択して『ガンダムNEXT』に興じるのでした。

当時14か15の若造だった僕には、ドモンがレインを選ぶ理由が謎でした。最近「Gガンダム」を見直したけど、やっぱり理解できなかったのはここだけの秘密です。

タンカーの 機体LOVE♥コラム

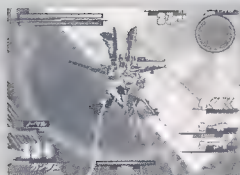
どうも、たんきゅ……ゲフンゲフン。タンカーです！ 僕がこのゲームで好きな機体は、何といってもゲドラフです！ 特にパイロットのカテジナさんが「怖い人にならないでねウッソ」とか言っていたのが忘れられません！ あなたが怖いッス！ あと、CPU戦で出てくるザンネックも好きですが「お前はメッチェの代わりにもならん」とかで、ビームに驚いたときには死んでいるため、実はよく見ていません。ザンネックは使えるようになるのでしょうか？ 使えないといつまでもギロチンの鈴が鳴るぞ……！

なんか「Vガンダム」ネタばかり書いていますが、ほかにも好きな機体は居ます。そう！ 例えばドッゴーラです!! ……続く!?

実は原稿が終わっていませんが、ファラさんに怒られたのを最後に記憶が飛んでおります。わ～!! ファラさんが追ってきた!!

※1：勢い余ってすごい技のような書き方をしていますが、実際には見た目が面白くて笑えるだけです。ご注意ください。
※2：これもオーバーに書いていますが、実際には自機が爆発しているように見えるだけ、という小ネタです。期待した方、スミマセン！

実戦でコンボをたたき込め!

基本コンボ解説

ここでは実戦でよく使うコンボや、高威力コンボなどなどその機体にあったコンボを一挙公開! 実戦でミスせずに使えるように練習して対戦で勝利をつかめ!

高威力コンボはこれを使え!

この中に記載した高威力のコンボで一番驚いたのがドムのコンボ。こんな簡単なコンボでとんでもない威力を誇るのだ。始動である空中格闘も悪くない性能なので意外に狙う機会は多いぞ。ぜひお試しあれ! フリーダムガンダムのコンボは非常に動きが激しいのでカットされにくいうえに、高威力。さらに練習すればかなり安定して決められるようになるので、まさに実戦向きのコンボだ。ターンXのコンボはニュートラル格闘を出しきったらすぐにNEXTダッシュから特殊格闘を出して相手が地面に落ちないうちに引き寄せよう。慣れると意外と安定できるが、シャイニングフィンガー中は完全に無防備なので乱戦などで使わないように。ちなみにTOPの威力を誇るイージスガンダムのコンボは自分の方が相手より早く撃破されてしまうので、残りコスト1000の時に使うのは禁物。ガンダムのコンボに関しては、特殊格闘が当たった瞬間にサブ射撃でキャンセルしなかった場合は相手が強制ダウンしてしまうので注意! またマスターガンダムのコンボはタイミングが非常にシビアで実戦向きではないが特殊格闘をからめたコンボはなかなかできないので最後の決め技として活用していこう。安定させるなら最後の特殊格闘をサブ射撃にしよう。

実戦向きなコンボの詳しい紹介!

ガンダムシュピーゲルのコンボは威力は低いが中間距離でネットが当たった場合など、追撃が難しい場合に使っていこう。この程度のダメージでも積もれば馬鹿にできないぞ! ガンダムデスサイズヘルのコンボはダメージ200を超えているうえに記載されているコンボの最後の格闘をキャンセルすれば相手がダウンしないので攻めを継続できる驚異的なコンボだ。一気に勝負を決めたい時などに使っていこう! Zガンダムのコンボは格闘中に特殊射撃でハイパー・メガ・ランチャーで相手を吹き飛ばし、そこにハイパー・メガ・ランチャーを打ち込むので逃げや時間稼ぎなどにも使え、威力も高いので常に狙っていきたい。ガンダムナドレのコンボは早く終わって相手を強制ダウンさせるので実践では使いやすいが、高威力を狙いたい場合はニュートラル格闘2段でNEXTダッシュし再度ニュートラル格闘を最後まで出しきろう! トールギスのコンボはブーストダッシュ格闘がヒットした瞬間に上昇を使えば安定する。また、最後のメイン射撃を節約したい場合は空中横格闘を使っていこう。

機体名	コンボ	ダメージ
ガンダム	空中ニュートラル格闘2段→空中ニュートラル格闘2段→特殊格闘→サブ射撃	240
ガンキャノン	空中ニュートラル格闘1段→空中ニュートラル格闘1段→サブ射撃	159
ガンタンク	特殊射撃→メイン射撃	180
シャア専用ザク	空中⬅or➡+格闘1段→空中⬅or➡+格闘2段→サブ射撃	163
ドム	空中ニュートラル格闘2段→空中ニュートラル格闘3段	261
アッガイ	ニュートラル特殊格闘→ニュートラル格闘2段→⬅or➡+格闘2段(地上)	265
Zガンダム	ニュートラル格闘1段→⬆+格闘→特殊射撃→特殊射撃	205
ガンダムMk-II(エマ機)	空中ニュートラル格闘1段→空中ニュートラル格闘1段→⬆+格闘	183
ガンダムMk-II(カミーユ機)	ニュートラル格闘2段→ニュートラル格闘2段→ブーストダッシュ格闘	216
百式	ニュートラル格闘2段→ニュートラル格闘3段(空中)	234
キュベレイ	地上⬅or➡+格闘2段→空中⬅or➡+格闘1段→⬆派生	186
ZZガンダム	特殊格闘→特殊格闘→サブ射撃	258
キュベレイMk-II	空中⬅or➡+格闘1段→特殊格闘	156
ハンマ・ハンマ	特殊格闘⬆派生→(ラストキックキャンセル)→特殊格闘	223
νガンダム	ニュートラル格闘1段→⬆派生→⬅or➡+格闘2段→メイン射撃	223
サザビー	空中⬅or➡+格闘1段→空中⬅or➡+格闘1段	160
ガンダムF91	空中ニュートラル格闘2段→空中ニュートラル格闘3段	236
ビギナ・ギナ	アシスト→サブ射撃→メイン射撃	167
V2ガンダム	空中ニュートラル格闘2段→空中ニュートラル格闘3段	235
ゲドラフ	(格闘チャージ中) ⬆+格闘→⬇+格闘	198
ヴィクトリーガンダム	メイン射撃→特殊格闘→サブ射撃	182
ゴッドガンダム	モビルアシスト→空中⬅or➡+格闘1段→特殊格闘→⬇+格闘(ヒートエンド)	307
マスターガンダム	空中⬅or➡+格闘1段→⬇派生→特殊格闘	262
ノーベルガンダム	空中⬅or➡+格闘1段→アシスト→空中⬅or➡+格闘1段→アシスト空中⬅or➡+格闘1段	211
ガンダムシュピーゲル	サブ射撃→モビルアシスト	136
ウイングガンダムゼロ	空中⬅or➡+格闘2段→空中⬅or➡+格闘2段	184
ガンダムデスサイズヘル	➡+格闘3段→➡+格闘2段	219
ガンダムヘビーアームズ改	メイン射撃×10→格闘チャージ	127
ガンダムエピオン	(⬆+格闘→特殊射撃)×10	246
トールギス	メイン射撃→ブーストダッシュ格闘→メイン射撃	182
ガンダムDX	ニュートラル格闘4段→射撃派生→メイン射撃	228
ガンダムX	(ディバイダー中) ⬅or➡+格闘1段→⬅or➡+格闘2段→サブ射撃	218
ガンダムヴァサーゴ	ニュートラル格闘1段→特殊格闘→特殊射撃	198
∀ガンダム	空中⬅or➡+格闘2段→空中ニュートラル格闘3段	237
ターンX	ニュートラル格闘×4→特殊格闘→特殊格闘	265
カプル	メイン射撃→特殊射撃	142
フリーダムガンダム	ニュートラル格闘2段→⬅or➡+格闘→⬅or➡+格闘2段	239
ストライクガンダム(ソード)	空中⬅or➡+格闘2段→⬆派生(すぐキャンセル)→⬇+格闘→ニュートラル格闘4段	250
イージスガンダム	サブ射撃→特殊格闘→自爆	325
デュエルガンダムアサルトシュラウド	ニュートラル格闘→⬆派生→メイン射撃(チャージ)	175
ディスティニーガンダム	特殊射撃格闘2段→⬅or➡+格闘3段	235
インパルスガンダム	ニュートラル格闘2段→⬆派生→特殊格闘	238
ストライクフリーダム	ニュートラル格闘2段→特殊格闘3段	171
アカツキ	地上ニュートラル格闘3段→メイン射撃(チャージ)	204
ザク改	メイン射撃×10→空中ニュートラル格闘2段	206
アレックス	(パージ時)地上ニュートラル格闘→特殊射撃→地上ニュートラル格闘3段	198
ケンプファー	格闘(ショットガン)×1→サブ射撃	172
ガンダム試作1号機	地上ニュートラル格闘3段→メイン射撃(チャージ)	211
ガンダム試作2号機	空中⬅or➡+格闘2段→サブ射撃(出し切り)	258
ガンダム試作3号機	空中ニュートラル格闘2段→空中ニュートラル格闘3段	226
陸戦型ガンダム	メイン射撃(マシンガン)×8→地上ニュートラル格闘	213
グフ・カスタム	空中ニュートラル格闘2段→サブ射撃→ニュートラル格闘	174
ガンダムエクシア	空中⬅or➡+格闘2段→ニュートラル格闘3段	235
ガンダムヴァーチェ (ナドレ)	ニュートラル格闘2段→⬆派生→メイン射撃	204

はみ出しNEXT! 基本的に格闘から格闘へつないでいるものに関してはNEXTダッシュを使用していますが、一部キャンセルでつないでいる場合もあります。ダメージは当たり方でかなり変わってくるので目安で考えましょう。

MSZ-006 Z GUNDAM

ビームが連射可能だが手動リロードなので肝心な時に弾切れにならないように残弾数に注意!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	60	よ	手動	―	射撃属性
メイン射撃チャージ	5	よ	―	―	射撃属性
サブ射撃	118	ダ	3カウント	―	射撃属性
変形中サブ射撃	95	よ	6カウント	―	射撃属性
特殊射撃	120	ダ	3カウント	―	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	134	―	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	―	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	―	―	ダ	格闘属性
変形特殊格闘	100	188	―	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘→メイン射撃	154	―	―	ダ	射撃属性
特殊格闘→特殊射撃	184	―	―	ダ	射撃属性
体を通して出る力発動時ニュートラル格闘	10	227	―	よ>ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→↑+格闘	144	―	―	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘1段→メイン射撃→格闘	125	―	―	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
メタス	2	41	よろけ

LM314V21 V2 GUNDAM

アサルトバスターモードへ、どのタイミングでなるかが非常に重要。一気に勝負を決めろ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃	射撃属性
サブ射撃	110	ダ	5カウント	―	射撃属性
特殊射撃	58	―	―	―	射撃属性
アサルトバスターモード中メイン射撃	120	ダ	3カウント	サブ射撃	射撃属性
アサルトバスターモード中チャージ射撃	261	ダ	―	―	射撃属性
アサルトバスターモード中サブ射撃	167	ダ	3カウント	―	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	134	―	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	―	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	54	181	―	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	92	―	―	よ	格闘属性
特殊格闘	73	126	―	よ>ダ	格闘属性
アサルトバスターモード中特殊格闘	73	126	182	よ>よ>ダ	格闘属性
アサルトバスターモード中↓+格闘→射撃(Vビーム)	50	―	―	スタン→ダ	スタン属性
アサルトバスターモード中↓+格闘→格闘(シールド飛ばし)	30	―	―	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ガンブラスター	5	57	攻撃力はビーム2発ヒット時

はみ出し NEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。―はキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン ●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

GF13-001NH II MASTER GUNDAM マスターガンダム

高威力な技が揃っているうえに意外と小回りもきく。特殊射撃をいつ使うかが勝敗を分ける。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	92～175	ダ	—	—	射撃属性
メイン射撃チャージ1	174	ダ	—	—	射撃属性
メイン射撃チャージ2	211	ダ	—	—	射撃属性
メイン射撃チャージ3	248	ダ	—	—	射撃属性
サブ射撃	175	ダ	—	—	射撃属性・最大ダメージ
格闘チャージ	201	ダ	—	—	射撃属性
特殊射撃	10	よ	30カウント	—	射撃属性・攻撃力は小型マスターガンダム1体

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(3段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	58	124	177	226	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	109	205	—	よ>よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	58	108	190	—	よ>よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	92	185	—	よ>ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	30	64	108	—	ダ>ダ>ダ	格闘属性
特殊格闘	50	199	—	—	スタン>ダ	格闘属性
↓+格闘	150	—	—	—	ダ	格闘属性・カウンター成功時
空中←or→+格闘1段→↓+格闘	134	—	—	—	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
デスビースト	5	74	よろけ

GX-9900 GUNDAM X ガンダムX

強力なサテライトキャノンを使うか、機動力のディバイダーをとるかはあなた次第!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	3カウント	サブ射撃/特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	15	ダ	5カウント	特殊格闘	射撃属性　攻撃力は1発当たり
特殊射撃	310	よ	20カウント	—	射撃属性
ディバイダー時メイン射撃	113～138	よ	6カウント	サブ射撃　特殊射撃	射撃属性　6発ヒットでダウン
ディバイダー時メイン射撃チャージ	100	ダ	—	—	射撃属性
ディバイダー時サブ射撃	126	ダ	2.5カウント	—	射撃属性　1回の出撃で1発のみ
ディバイダー時サブ射撃チャージ	110	よ	—	—	射撃属性
ディバイダー時特殊	108	ダ	6カウント	—	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(3段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	50	134	—	—	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	80	—	—	—	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	80	—	—	—	ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	80	—	—	—	ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	80	—	—	—	ダ	格闘属性
ディバイダー時地上ニュートラル格闘	50	92	157	197	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
ディバイダー時地上←or→+格闘	50	134	—	—	よ>ダ	格闘属性
ディバイダー時ブーストダッシュ格闘	92	—	—	—	ダ	格闘属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
GXビット	3	85	よろけ

はみ出しNEXT!
●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。—はキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

Concept-X 6-1-2 TURN X ターンX

超強力なメイン2で開幕にリードを取りたい。また特殊射撃の使いどころがポイントとなるぞ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃(ビームライフル)	70	よ	−	サブ射撃/特殊射撃	射撃属性
メイン射撃(ビームバズーカ)	108	ダ	−	−	射撃属性
メイン射撃3(マニピュレーター)	90	よ	3カウント	−	射撃属性
メイン射撃チャージ	245	−	−	−	射撃属性
サブ射撃	120	ダ	4カウント	−	射撃属性
格闘チャージ	209	−	−	−	射撃属性
特殊射撃	143	よ	4カウント	−	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(3段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
地上ニュートラル格闘	30	53	112	186	よ>よ>捕縛>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	57	135	−	−	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	119	−	−	−	ダ	格闘属性
特殊格闘	0	−	−	−	捕縛	格闘属性
特殊射撃→格闘	161	−	−	−	ダ	格闘属性
ニュートラル格闘3段→メイン射撃チャージ	220	−	−	−	ダ	射撃属性
特殊格闘→特殊格闘	180	−	−	−	ダ	格闘属性
特殊格闘→特殊射撃	183	−	−	−	ダ	射撃属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
マヒロー	3	82	よろけ

GN-005 GUNDAM VIRTUE ガンダムヴァーチェ

すぐにナドレになるのも手だが、ヴァーチェ自体の援護能力も優秀。使いどころを見極めよう!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	130	ダ	3カウント	−	射撃属性
メイン射撃チャージ	270	ダ	−	−	射撃属性
サブ射撃	108	ダ	−	−	射撃属性　弾数はメイン射撃と共有
格闘	108	ダ	3カウント	−	射撃属性　弾数はメイン射撃と共有
特殊格闘	60	−	60カウント	−	バリア
ガンダムナドレ時メイン射撃	84	よ	3カウント	−	射撃属性
ガンダムナドレ時サブ射撃	0	スタン	50カウント	−	射撃属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
↓+格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
ガンダムナドレ時地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
ガンダムナドレ時地上←or→+格闘	50	84	187	よ>よ>ダ	格闘属性
ガンダムナドレ時空中←or→格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
ガンダムナドレ時ブーストダッシュ格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
ガンダムナドレ時特殊格闘	78	−	−	よ	格闘属性
ガンダムナドレ時↓+格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
ガンダムナドレ時特殊格闘左右派生	278	−	−	ダ	格闘属性　攻撃力はフルヒット時
ガンダムナドレ時ブーストダッシュ格闘→射撃	124	−	−	ダ	射撃属性

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ガンダムキュリオス	6	96	ガンダムキュリオス本体のダメージは10

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。−はキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン ●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

RX-78-2 GUNDAM ガンダム

欲しい武装は大体そろっているオールラウンダーだ。安定した強さをどんな局面でも発揮できる能力だ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃／特殊格闘	射撃属性
メイン射撃チャージ	180	ダ	−	−	射撃属性
サブ射撃	108	ダ	6カウント	特殊射撃	射撃属性
特殊射撃	100	ダ	−	サブ射撃	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡＋格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡＋格闘	50	109	131	よ>よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	135	−	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘	103	−	−	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘2段⬆派生	−	−	210	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
Gファイター	4		71		よろけ

RX-77-2 GUNCANNON ガンキャノン

サーチ距離を生かして弾幕を張れ！ 特殊格闘は連続で使えば強力なけん制技として活躍できるぞ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	70	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	112	ダ	5カウント	−	射撃属性
特殊射撃	50	よ	−	−	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡＋格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡＋格闘	80	−	−	ダ	格闘属性
特殊格闘	140	−	−	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ガンペリー	4		25		1発のダメージ

MS-09 DOM ドム

アシストを駆使して強力な一撃をたたき込もう！ 間違ってもサブ射撃を当てようと思うな！

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	113	よ	6カウント	サブ射撃	射撃属性
サブ射撃	0	スタン	2カウント	−	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	−	よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡＋格闘	50	131	−	よ>ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘	50	101	175	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡＋格闘	50	151	−	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	134	−	ダ>ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ジェット・ストリーム・アタック	5		95		攻撃力は2発ヒット時

はみ出し NEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン ●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾のダメージ

RX-178 GUNDAM Mk-II ガンダムMk-II(エマ機)

スーパーガンダムの(ホバー中)メイン射撃は遠距離戦において超強力。距離を離して戦え!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃(ビーム・ライフル)	80	よ	手動	ー	射撃属性
サブ射撃	5	無し	5カウント	ー	射撃属性　攻撃力は1発当たり
メイン射撃(ハイパー・バズーカ)	103	ダ	ー	ー	射撃属性
メイン射撃(スーパーガンダム)	120	ダ	4カウント	ー	射撃属性
サブ射撃(スーパーガンダム)	5	無し	5カウント	ー	射撃属性　攻撃力は1発当たり
ホバーモード中メイン射撃	148	ダ	ー	ー	射撃属性
ホバーモード中格闘	70	よ	5カウント	ー	射撃属性
変形時特殊射撃(スーパーガンダム)	73	ダ	ー	ー	射撃属性
メイン射撃(ロングビームライフル)	120	ダ	4カウント	ー	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	ー	ダ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘→w+格闘	163	ー	ー		格闘属性
ロングビームライフルモード中特殊格闘	141	ー	ー		格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
リック・ディアス(黒)	2		67		攻撃力は2発ヒット時

RX-93 νGUNDAM νガンダム

オールレンジ攻撃であるフィン・ファンネルのリロード時間は長い。重要な場面で使え!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃／特殊格闘／↓+格闘	射撃属性
サブ射撃	30	よ	6カウント	特殊射撃	射撃属性
射撃チャージ	81(爆風120)	よ	ー	ー	射撃属性
特殊射撃	113	ダ	6カウント	ー	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	ー	よ>スタン	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	110	ー	ー	ダ	格闘属性
特殊格闘	30	166	ー	よ>ダ	格闘属性
↓+格闘	60	ー	ー	ダ	格闘属性　1段階ためるごとにダメージ+60　最大3段階
空中ニュートラル格闘2段目→↑+格闘	168	ー	ー	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘2段目→↑+格闘→射撃	195	ー	ー	ダ	射撃属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
リ・ガズィ	4		76		2ヒット

MSN-04 SAZABI サザビー

巨体に似合わず動きは軽い。サブ射撃はリロード時間が短いので、けん制用にどんどん使え!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃　特殊射撃／特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	30	よ	2.5カウント	特殊射撃	射撃属性
射撃チャージ	142	よ	ー	ー	射撃属性
特殊射撃	226	ダ	15カウント	ー	射撃属性　フルヒット時
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	182	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘	50	166	ー	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘2段目→↑+格闘	175	ー	ー	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘2段目→射撃	163	ー	ー		射撃属性
特殊格闘→射撃	146	ー	ー		射撃属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ヤクト・ドーガ	2		72		1連射のダメージ

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン　●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段数までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾(全段)のダメージ

XM-07 VIGNA-GHINA

高い機動力と豊富な武装を使い分け、相手を近付けさせないような立ち回りを!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	70	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	90	スタン	4カウント	ー	射撃属性
射撃チャージ	177	ダ	ー	ー	射撃属性　攻撃力はフルヒット時
特殊射撃	126	ダ	6カウント	ー	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	ー	ダ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	134	ー	ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	ー	ー	ダ	格闘属性
特殊格闘	169	ー	ー	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ベルガ・ギロス	3		74		よろけ

MZ-S24G GEDLAV

格闘チャージは、5秒間ブーストゲージが無い状態でも高速移動が可能。敵機に突撃だ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	ー	射撃属性
サブ射撃	28	よ	5カウント	ー	射撃属性
射撃チャージ	148	ダ	ー	ー	射撃属性
特殊射撃	121	ダ	5カウント	ー	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	92	151	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	74	134	ー	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	85	ー	ー	ダ	格闘属性
特殊格闘	40	133	ー	よ>ダ	格闘属性
↓+格闘	125	ー	ー		格闘属性　多段技
格闘チャージ	ー	ー	ー		持続時間5秒
ブーストダッシュ格闘→↓+格闘	162	ー	ー	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ゾロ	4		70		よろけ

GF13-021NG GUNDAM SPIEGEL ガンダムシュピーゲル

超優秀な格闘カウンターや機動力を活かして、相手の懐へと一気に飛び込め!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード		キャンセル	備考
メイン射撃	15	よ	5カウント		ー	射撃属性　1発のダメージ
サブ射撃	80	スタン	3カウント		ー	射撃属性
射撃チャージ	186	ダ	ー		ー	射撃属性　攻撃力はフルヒット時
特殊射撃	129	ダ	ー		ー	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(3段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	99	143	214	よ>よ>ダ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	92	137	202	よ>よ>ダ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	50	92	137	192	よ>よ>ダ>ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	50	84	120	201	よ>よ>ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	100	ー	ー	ー	よ	格闘属性
格闘チャージ	184	ー	ー	ー	よ	格闘属性
特殊格闘	129	ー	ー	ー	よ	格闘属性
↓+格闘	208	ー	ー	ー	捕縛	格闘属性　最大ダメージ時
地上ニュートラル格闘3段→サブ射撃	196	ー	ー	ー		射撃属性
地上ニュートラル格闘4段→サブ射撃	233	ー	ー	ー		射撃属性
地上ニュートラル格闘3段→↓+格闘	195	ー	ー	ー		格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**			**備考**
ライジングガンダム	4		70			ダウン

はみ出しNEXT!　●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント　●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い　●よ⇒よろけ　●ダ⇒ダウン　●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段数までの総合ダメージ　●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾(全段)のダメージ

XXXG-01D2 GUNDAM DEATHSCYTHE HELL ガンダムデスサイズヘル

豊富な射撃対策武装を駆使しつつ、相手に接近して格闘を決めよう！

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード		キャンセル	備考
メイン射撃	113	スタン	5カウント		－	射撃属性
サブ射撃	－	－	41カウント		－	アクティブクローク装着
アクティブクローク中メイン射撃	5	無	－		－	射撃属性
特殊射撃	－	－	64カウント		－	ハイパージャマー
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(3段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	92	144	207	よ>よ>ダ>ダ	格闘属性
地上➡＋格闘	50	109	153	190	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅＋格闘	50	109	187	－	よ>よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	40	91	－	－	よ>ダ	格闘属性
特殊格闘	153	－	－	－	ダ	格闘属性　フルヒット時
地上ニュートラル格闘１段→⬆＋格闘	210	－	－	－		格闘属性
地上ニュートラル格闘２段→⬆＋格闘	212	－	－	－		格闘属性
➡＋格闘→⬆＋格闘	188	－	－	－		格闘属性
⬅＋格闘→⬆＋格闘	161	－	－	－		格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**			**備考**
ガンダムサンドロック改	4		90			よろけ

OZ-00MS TALLGEESE

その機動力を活かして相手を幻惑しつつ、メイン射撃を確実に決めていこう！

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	123	ダ	5カウント	特殊射撃	射撃属性
射撃チャージ	80	よ	－	－	射撃属性　攻撃力は１発当たり
特殊射撃	223	ダ	12.5カウント	－	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	137	－	よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡＋格闘	50	134	－	よ>ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	47	131	－	よ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡＋格闘	50	134	－	ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	92	－	－	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
エアリーズ	5		77		よろけ

NRX-0013 GUNDAM VIRSAGO ガンダムヴァサーゴ

特殊格闘のガンダムアシュタロンで相手の動きを制限しつつ、　各種射撃で一気に有利な展開を作れ！

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	サブ射撃／特殊射撃／特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	140	ダ	6カウント	特殊射撃／特殊格闘	射撃属性
特殊射撃	248	ダ	10カウント	－	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>よ>ダ	射撃属性
地上⬅or➡＋格闘	50	109	181	よ>よ>ダ	射撃属性
空中ニュートラル格闘	50	134	－	よ>ダ	射撃属性
空中⬅or➡＋格闘	50	134	－	よ>ダ	射撃属性
ブーストダッシュ格闘	59	－	－	ダ	射撃属性
特殊格闘	92	－	－	捕縛	射撃属性
格闘→⬆＋格闘	163	－	－	ダ	格闘属性　各種格闘から派生可能
格闘→⬆＋格闘→射撃	156	－	－	よ	射撃属性　各種格闘から派生可能
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ドートレス	4		76		よろけ

はみ出しNEXT! ●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。ーはキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン
●格闘の攻撃力⇒2段目以降はその段数までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾(全段)のダメージ

ZGMF-X10A FREEDOM GUNDAM フリーダムガンダム

特殊射撃のS.E.E.D.は慣れるまで扱いにくいが、一度慣れてしまえばブースト量で圧倒できるぞ!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	3カウント	サブ射撃/特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	121	ダ	4カウント	ー	射撃属性
射撃チャージ	235	ダ	ー	ー	射撃属性
特殊射撃	ー	ー	50カウント	ー	S.E.E.D.発動
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	183	よ>ダ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	50	134	ー	ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	ー	ー	ダ	格闘属性
特殊格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
⬇+格闘	80	ー	ー	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘2段→⬆+格闘	195	ー	ー		格闘属性
地上ニュートラル格闘2段→⬇+格闘	168	ー	ー		格闘属性
地上⬅or➡+格闘→⬆+格闘	134	ー	ー		格闘属性
地上⬅or➡+格闘→⬇+格闘	118	ー	ー		格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ストライクルージュ	3		108		3ヒット

GAT-X303 AEGIS GUNDAM イージスガンダム

特殊格闘の後の自爆は強力だが、使いどころによっては一気に不利になるので注意!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	70	よ	3カウント	サブ射撃/特殊射撃/特殊格闘	射撃属性
サブ射撃	90	スタン	4カウント	特殊射撃/特殊格闘	射撃属性
特殊射撃	168	ダ	10カウント	ー	射撃属性
変形射撃	110	ダ	ー	ー	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	100	175	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	ー	ー	ダ	格闘属性
特殊格闘	176	ー	ー	捕縛	かみ付きは1回につき攻撃力15
特殊格闘→特殊射撃	111	ー	ー	ダ	射撃属性
変形格闘	120	ー	ー	ダ	格闘属性
特殊格闘→自爆	418or389	ー	ー	ダ	攻撃力はどちらかランダム
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ブリッツガンダム	2		83		ダウン

MS-07B-3 GOUF CUSTOM グフ・カスタム

ヒート・ロッドを駆使して近付き、強力な格闘を相手へとお見舞いしてやろう!

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃(75mmガトリング砲)	14	よ	ー	サブ射撃/特殊射撃/特殊格闘	射撃属性　1発当たり
サブ射撃	10	スタン	ー	ー	射撃属性
メイン射撃(35mmガトリング砲)	12	よ	2カウント	サブ射撃/特殊射撃/特殊格闘	射撃属性　1発当たり
特殊射撃	0	スタン	ー	ー	射撃属性
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	109	184	よ>よ>ダ	格闘属性
地上⬅or➡+格闘	30	ー	ー	よ	格闘属性　他の格闘に派生可能
空中ニュートラル格闘	50	134	ー	よ>ダ	格闘属性
空中⬅or➡+格闘	50	134	ー	ダ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	40	108	ー	ダ>ダ	格闘属性
⬇+格闘	130	ー	ー	捕縛	格闘属性　最大ダメージ時
特殊格闘	136	ー	ー	ダ	格闘属性
サブ射撃→格闘	147	ー	ー	ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘2段→⬆+格闘	232	ー	ー	ダ	格闘属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
マゼラ・アタック	4		44		3発

次号では必携データ集[後編]を掲載!!　全パイロット必見の内容でお送りするぞ!

編集部責任編集

数値で分かる！ THE KING OF FIGHTERS XII 攻略データ集

全キャラクターの基本性能から各種技の発生速度、ダメージまでドドンと紹介！　これらのデータを読み込めば対戦で役立つこと間違い無しだ。

TM

THE KING OF FIGHTERS XII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中（2009年4月）
■使用基板：TAITO Type X2

Text：がーくん

全キャラクターダッシュ＆ジャンプデータ

キャラ名	ダッシュ判定	ジャンプ滞空フレーム				バックステップ		
		小	中	通常	大	全体	地上硬直	空中判定
アッシュ	普通(小)	31	31	33	35	24～37	9	○
デュオロン	普通(小)	31	31	40	40	24～38	9	○
シェン	普通(大)	30	30	33	35	22～43	9	○
京	普通(大)	30	27	33	36	23～35	9	○
紅丸	普通(大)	30	30	33	35	21～32	10	×
大門	大きい	31	31	33	36	20～35	9	○
庵	普通(小)	26	26	33	35	22～34	9	○
アテナ	普通(小)	33	33	39	38	22～48	9	○
ケンスウ	普通(小)	30	30	33	35	37	9	○
チン	普通(小)	31	30	38	39	18～25	6	○
テリー	普通(大)	30	30	33	35	18～30	9	○
アンディ	普通(小)	30	30	33	35	19～36	9	○
ジョー東	普通(小)	30	30	33	35	23～37	9	○
キム	普通(大)	30	30	33	35	20～36	8	○
ライデン	大きい	30	30	33	36	21～32	10	×
リョウ	普通(小)	30	30	33	35	20～35	9	○
ロバート	普通(大)	30	30	33	35	20～35	9	○
ラルフ	普通(小)	31	31	33	35	20～39	9	○
クラーク	普通(大)	31	31	33	35	20～32	9	○
レオナ	小さい	30	30	40	36	20～36	9	○

表の見方について

●ダッシュ判定
ダッシュ中のやられ判定の大きさ。大きい＞普通＞小さいの順にやられ判定が小さくなる。また、"普通"の大きさのみやられ判定が同じでも接触判定が異なる場合があるので()内に接触判定の大小を表記している。

●ジャンプ滞空フレーム
ジャンプの空中判定になっている時間。小、中、通常、大はジャンプの種類を表している。

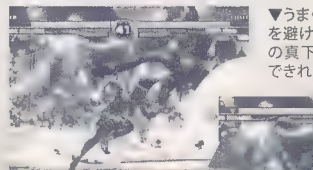
●バックステップ
バックステップの全体動作の時間、動作終わりの着地硬直の時間、出始めの空中判定の有無を表記。バックステップは途中で動作を中断できるため、全体は最小値～最大値で表している。着地硬直は着地のスキの地上判定の時間を示す。空中判定は出始めから空中判定になるものには○を、それ以外には×を記している。

データを活用してみよう！1 ダッシュの攻防編

ダッシュ中は大門とライデンを除いてやられ判定が低く設定されており、基本的にしゃがみ状態より若干低いぐらいの高さまで低くなる。これはキャラクターの見た目に左右されず、背の高いラルフでも背の低いチンとやられ判定が同じ高さにあるということを覚えておこう。

この姿勢の低さを利用すれば、ダッシュを対空手段として活用することが可能だ。例えば、KOFにおける攻めの主力戦法である中ジャンプから早出しのジャンプ攻撃も相手のジャンプ攻撃の打点が極端に下方向に向いていなければダッシュで避けることができる。うまく避けることができたら、着地硬直中の相手に連続技を決めてダメージを与えるのが理想的な流れだ。

ほかにも、相手のジャンプの真下を潜って避ける場合もダッシュは有効だ。立ち状態よりも接触判定（詳しくは欄外参照）が低いため、歩きでは潜ることができない小・中ジャンプを潜ることができる。この接触判定は上表における普通（大）のキャラクターよりも普通（小）の方が低く、若干ではあるが普通（小）のキャラクターの方が小・中ジャンプを潜りやすいという利点を持つ。戦局に影響するほどの性能差ではないが、普通（小）のキャラクターが少しだけお得というぐらいに考えておこう。

デュオロンの幻無拳も打点が高いため、実はダッシュで避けられるのだ。

▼うまくジャンプ攻撃を避けたり、ジャンプの真下を潜ることができれば……、
▲相手が打点の高いジャンプ攻撃で跳び込んでくると読んだら、勇気を持ってダッシュを試みるのもあり。
▲ジャンプの着地硬直に合わせて連続技をお見舞いできる。リスクはあるが状況によってはやる価値があるぞ。

One Point Pick Up!! レオナは低い！

レオナのみ見た目どおりの判定を持ち、ダッシュの姿勢が全キャラクター中最も低い。ジャンプを潜るのが簡単な上に、アッシュの弱ヴァントーズ、紅丸の雷神拳、リョウの虎煌拳を避けつつ接近できるなど万能なダッシュだ。

弱ヴァントーズや雷神拳をダッシュで潜れるのは大きなアドバンテージだ。

KOF XII補足
●フレーム：ゲーム内の時間を表す最小単位。1フレームは約1/60秒。●接触判定：キャラクターの位置を決める判定で、キャラクター同士が重なり合うのを防ぐために存在する。
【マメ知識】：中段攻撃を見てから反応して立ちガードできるかは発生20フレームが境界線。一般的に19フレーム以下は反応が厳しくなる。もちろん動作が大きい技ほど反応しやすい。

データを活用してみよう! 2 ジャンプの攻防編

データ中のジャンプの滞空フレームは数値が小さいほど着地までの時間が短い。つまり、この数値が小さくなるほどジャンプが鋭くなるぞ。

小・中ジャンプの滞空時間は似たり寄ったりで、ジャンプ攻撃の判定によって跳び込みの強さが左右されやすい。下方向に判定の強いジャンプ攻撃で跳び込めば、対空迎撃の反応が間に合わない跳び込みが可能だ。ただし、この早出しジャンプ攻撃には弱点がある。小・中ジャンプ時のジャンプ攻撃は強攻撃でも弱攻撃と同じのけぞりとガード硬直になるため、早出ししすぎると不利な状況で密着してしまうのだ。早出しの中ジャンプ強攻撃はカウンターヒット時に追撃が入るが、攻めの起点にはなりにくいので気をつけよう。

京の中ジャンプと庵の小・中ジャンプは滞空時間が短く、凶悪な攻めを展開できるぞ。ほかのキャラクターよりも高い打点で攻撃をヒットさせても着地後に連続ヒットさせられるのは大きなアドバンテージだ。

▼早出しジャンプ攻撃は対空迎撃されにくいが、実はその後の状況が不利になる可能性が高い。

▲中ジャンプ攻撃をガードした場合、相手のジャンプ攻撃の打点を意識しよう。打点が高いなら暴れポイントだ!

京と庵はジャンプが鋭い。こんな高い打点でも着地後の攻撃が連続ヒットするぞ。

データを活用してみよう! 3 バックステップについて

本作のバックステップは動作中に⬅以外の方向を入力することで好きなタイミングで動作を中断することができる(以降、ショートバックステップと呼ぶ)。このショートバックステップは移動距離が短くなり、全体動作も短くなるので距離調整に便利だ。バックステップは一部キャラクターを除き1フレーム目から空中判定になる。これを利用すれば起き上がりなどの回避手段として使いやすい。この場合は、距離を離すためにも通常のバックステップがオススメだが、ショートバックステップならば相手が投げてきた場合に反撃を決めやすいぞ。

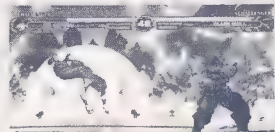
逆に起き上がりなどにバックステップで回避してくる場合の対策は、吹っ飛ばし攻撃か単発の強攻撃を重ねるといい。前者は発生が遅いが空中ヒットでも追撃できるのでリターンがある。後者を重ねた場合は続けてキャンセル吹っ飛ばし攻撃を出すと空振りしかねないので要注意。また、相手が起き上がると同時に中ジャンプで追うのも有効な対策だ。通常のバックステップなら、いい具合に降りジャンプ攻撃が地上ヒットするので大ダメージコンボをたたき込むことができるぞ。バックステップの全体動作はキャラクターによって変わるためジャンプのタイミングはキャラクターによって変えていこう。ただし、ショートバックステップと使い分けられると完璧な対処はできない点には注意したい。

バックステップは投げと打撃の二択を比較的ローリスクで避けられる。

◀バックステップ対策には、吹っ飛ばし攻撃か強攻撃を重ねよう。

▶キャラによってはその後の追撃で大ダメージを期待できる。

One Point Pick Up!!
特殊なキャラ

ケンスウはショートバックステップが無く、常に一定距離を離れる。また、出始めから下半身無敵が存在する。紅丸、ライデンはバックステップの出始めが地上判定でリバーサルには不向き。回避手段としては全く期待できないので気をつけよう。

ケンスウのバックステップは大きく距離を離すが的を絞られやすいのが難点。

家庭用KOF XIIが発売決定!

絶賛稼働中の『KOF XII』が早くもPlayStation3、Xbox360にて発売されるぞ(2009年7月16日発売予定)。全世界の強敵と闘えるネットワーク対戦や練習ができるプラクティスモードももちろん搭載だ。クリティカルカウンターコンボの練習を終えたらゲーセンへ腕試しに行こう!

で、気になる追加キャラクターだ……、全国6000万人のお姉さま好きの歓喜狂喜の声が聞こえてやまないエリザベートとマチュアが登場! 美麗グラフィックスで描かれたお姉さまsを見るためにも今すぐ予約だ。

マチュアの生脚がたまらない……、って人は筆者だけじゃないはず!

白き光の導き手
エリザベート・ブラントルシュ

疾走する残酷な美貌
マチュア

KOF XII補足 ●ジャンプの予備動作:通常or大ジャンプの予備動作は4フレームあり、5フレーム目から空中判定になる。小・中ジャンプを出すには、この予備動作中の3フレーム目までにレバーをニュートラルにする必要がある。レバーをニュートラルに入れた2フレーム目には予備動作をキャンセルして空中判定になるので小ジャンプは防御手段の一つとして使っていけるぞ。

全キャラクター技データ

この項では各キャラクターの技のダメージや発生を公開。プレイするだけでは判明しない、秘蔵のデータがここに集結。

データの見方

必殺技	ダメージ値	発生フレーム	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ヴァントーズ(弱)	60	14	立屈	×	特	—
ヴァントーズ(強)	127 [3ヒット]	13	立屈	×	特	—
ニヴォース(弱)	71 [2ヒット]	5	立屈	×	浮	上
❶	❷	❸	❹	❺	❻	❼

❶技名：技の名称。弱、強の区別が無いものについては一つの技として扱っている。

❷ダメージ値：相手の体力に与えるダメージ。多段技に関しては総合ダメージと[ ]内にヒット数を表記している。吹っ飛ばし攻撃のダメージ部分の()内はキャンセル版のダメージを表す。ただし、若干ためることで通常と同じダメージになる。ジャンプ攻撃のダメージ部分の () 内は小・中ジャンプ時のダメージを表している。

❸発生：技動作が始まってから攻撃判定が出るまでの時間。数値の単位はフレーム (1フレーム=約60分の1秒)。

❹ガード段：その技を防げる防御方法かその技の攻撃属性を表す。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「投げ」は地上投げ、「ガークラ」は防御時にガードクラッシュを引き起こす。

❺キャンセル：可能なキャンセル方法。「連」は連打キャンセル、「特」は特殊技によるキャンセル、「必」は必殺技や超必殺技によるキャンセル、「前」は前転と吹っ飛ばし攻撃によるキャンセルができることを示している。

❻ヒット効果：その技をヒットさせたときのやられ動作の種類。「弱」、「強」、「特」は地上のけぞり、「弱」<「強」<「特」の順にのけぞり時間が長い。空中ヒットするとすぐに相手が無敵状態になるので追撃はできない。一部の必殺技のみ空中ヒット時浮かせられる。「浮」は地上ヒット時も相手を浮かせるタイプの技。吹き飛び中相手のやられ判定は残っている。「浮(不)」は追撃ができない吹き飛びだが、カウンターヒット時はやられ判定が出現する。「足」は受け身可能なダウンを誘発する。「ダ」は受け身不能で相手が確実にダウンする。基本的にやられ判定は無い。

❼無敵：その技の無敵の種類。「上」は上半身無敵。しゃがみ状態よりもやられ判定が低く、攻撃の打点が高いものを表す。「下」は下半身無敵。発生同時に足元のやられ判定が無くなるものを示す。「全」は全身無敵。「突」は一部超必殺技などの攻撃判定が発生すると同時に突進し無敵になるものを示す。「当」は当て身判定。「上当」は上段当て身、「下当」は下段当て身を示す。「ス」はスーパーアーマーで相手の攻撃を耐える。

アッシュ・クリムゾン

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	5	屈	連特必前	弱
立ちC	70	6	立屈	必前	強
立ちD	70	6	立屈	必前	強
➡+C	80	7	立屈	必前	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	17	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	37	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	9	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	8	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	6	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	9	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	12	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	9	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
フロレアール(前)	50	16	立屈	×	特	—
フロレアール(後)	65	10	立屈	×	特	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
レコンバンス	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
ヴァントーズ(弱)	60	14	立屈	×	特	—
ヴァントーズ(強)	127[3ヒット]	13	立屈	×	特	—
ニヴォース(弱)	71[2ヒット]	5	立屈	×	浮	上
ニヴォース(強)	91[3ヒット]	7	立屈	×	浮	全
ジェニー	30	※2	立屈	×	特	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
サン・キュロット	151[5ヒット]	1	立屈	×	浮	全
テルミドール	153[6ヒット]	64	立屈	×	浮	—
ブリュヴィオーズ	246[5ヒット]	4	立屈	×	浮	全

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……最速で発動した場合の発生はA版：48、B版：47、C版46、D版：44

デュオロン(堕龍)

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連必前	弱
立ちB	30	6	屈	必前	弱
立ちC	70	7	立屈	×	強
立ちD	70	6	立屈	必前	強
➡+D	80	7	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	16	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	40	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	6	立屈	必前	強
しゃがみD	80	9	屈	必前	足
ジャンプA	45 (40)	7	立	×	弱
ジャンプB	45 (40)	7	立	×	弱
ジャンプC	72 (70)	9	立	×	強
ジャンプD	70 (68)	13	立	×	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	10	立屈	×	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

通常投げ	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
推手・牽踏	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
幻無脚	60	11	立屈	×	強	—
幻無脚(空中版)	40	11	立	×	弱	—
飛毛脚・前	—	—	—	×	—	—
飛毛脚・後	—	—	—	×	—	—
幻無拳	35	9	立屈	※2	強	—
幻無拳(空中版)	40	8		×	弱	—
捨己従竜(1段目)	60	11	立屈	×	強	—
捨己従竜(2段目)	65	10	立屈	※3	浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
秘伝・幻夢爆吐死魂	[illegible]	6	立屈	×	ダ	※4

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……飛毛脚、秘伝・幻夢爆吐死魂でのみキャンセル可能
※3……飛毛脚でのみキャンセル可能
※4……全身無敵だが、発生直前のみ上半身無敵

シェン・ウー(神・武)

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	5	立屈	×	弱
立ちC	70	6	立屈	特必前	強
立ちD	70	6	立屈	特必前	強
➡+C	80	7	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	17	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	41	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	4	屈	連※	弱
しゃがみC	70	7	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	8	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	5	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	9	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	10	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	11	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	31	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
斧旋脚	65	19	立屈	必	強	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
虎喰撃	125[3ヒット]	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
激拳(弱)	65	15	立屈	×	特	—
激拳(強)	70	21	立屈	×	特	—
激拳(タメ)	85	22～	立屈	×	特	
激拳(最大タメ)	220	102	ガークラ	×	崩	—
伏虎撃	40	22	立	×	強	—
降龍撃	40	[illegible]	立屈	×	浮	
弾拳	100	4	投げ	×	浮	—
転連拳(弱)	50	9	立屈	×	浮	上
転連拳(強)	50	19	立屈	×	浮	上
転連拳(派生版)	35	5	立屈	×	浮	上
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
超・激拳	240	17	立屈	×	浮	全
爆真	180	1	立屈	×	浮	全

※……前転でのみキャンセル可能

草薙 京

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	屈	特必前	弱
立ちC	70	6	立屈	特必前	強
立ちD	80	9	立屈	×	特
➡+C	80	8	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	18	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	41	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	4	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	7	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	8	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	7	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	9	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	9	立		強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	11	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	32	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
外式・轟斧陽攻※2	75 (70)	22	立・立屈	必	強	—
八拾八式	80[2ヒット]	7	屈	×	足	
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
一刹背負い投げ	125[2ヒット]	5	投げ		ダ	
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
百式・鬼焼き	84[2ヒット]	4	立屈	×	浮	全
百式・鬼焼き	108[3ヒット]	7	立屈	×	浮	全
百八式・闇払い	70	19	立屈	×	特	—
百八式・闇払い	70	16	立屈	×	特	—
七拾五式・改	55[2ヒット]	7	立屈	×	浮・弱	
七拾五式・改	77[2ヒット]	16	立屈	×	浮	上
百壱式・朧車	40	10	立屈	×	浮	下
百壱式・朧車	133[3ヒット]	16	立屈	×	浮×2・ダ	下
二百拾弐式・琴月 陽	150	15※3	立屈	×	浮	下
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
裏百八式・大蛇薙	240	19	立屈	×	浮	全

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……()内はすべてキャンセル版のもの
※3……発生は最速時のもの

二階堂 紅丸

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	立屈	×	弱
立ちC	70	7	立屈	特必前	強
立ちD	70	8	立屈	特必前	強
➡+C	80	7	立屈	×	特
➡+D	80	10	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	17	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	39	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	4	屈	連特必前	弱
しゃがみC	70	9	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	7	屈	特必前	足
ジャンプA	45（40）	7	立	特必	弱
ジャンプB	45（40）	7	立	—	弱
ジャンプC	72（70）	9	立	特必	強
ジャンプD	70（68）	10	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	9	立屈	特必	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ジャックナイフ	65	15	立屈	×	特	—
フライングドリル	25※1	16	立屈	×	強	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
キャッチアンドシュート	125	5	投げ	—	浮(不)	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
雷靭拳	75	15	立屈	×	浮	—
居合い蹴り(弱)	45	6	立屈	×	強	—
居合い蹴り(強)	45	7	立屈	×	強	—
反動三段蹴り	113［3ヒット］※2	8	立屈	×	浮	—
紅丸ランサー	80	22	立屈	×	浮	—
スーパー稲妻キック(弱)	79［2ヒット］	4	立屈	×	浮	—
スーパー稲妻キック(強)	111［3ヒット］	7	立屈	×	浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
紅丸ローリングサンダー	194［3ヒット］	7	立屈	×	崩	全
雷光拳	197［3ヒット］	4	立屈	×	浮	—

※1……ダメージは1ヒット時のもの、最大ダメージ91［4ヒット］
※2……居合い蹴りを含めたダメージ

大門 五郎

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	30	5	立屈	必前	弱
立ちB	40	6	屈	必前	弱
立ちC	70	7	立屈	必前	強
立ちD	90	8	立屈	×	強
➡+C	80	9	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	16	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	41	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	6	立屈	必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	※1	弱
しゃがみC	70	8	立屈	必前	強
しゃがみD	80	8	屈	必前	足
ジャンプA	45（40）	7	立	—	弱
ジャンプB	45（40）	7	立	—	弱
ジャンプC	72（70）	12	立	—	強
ジャンプD	70（68）	10	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	15	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	35	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

通常投げ	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
送り足払い	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
天地返し	209［2ヒット］	3	投げ	×	ダ	—
超受け身(弱)	—	—	—	—	—	※2
超受け身(強)	—	—	—	—	—	※2
地雷震(弱)	70	20	屈	×	ダ	—
雲つかみ投げ	189	7	立屈	×	ダ	上
切り株返し	189	19	立屈	×	ダ	ス※3
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
地獄極楽落とし	24?［?ヒット］	4	投げ	×	ダ	全

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……打撃にのみ無敵
※3……足払い系の技は耐えられない

八神 庵

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	立屈	特必前	弱
立ちC	70	7	立屈	特必前	強
立ちD	70	7	立屈	特必前	強
➡+D	80	11	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	17	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	40	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	9	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	7	屈	×	足
ジャンプA	45（40）	6	立	—	弱
ジャンプB	45（40）	6	立	—	弱
ジャンプC	72（70）	11	立	—	強
ジャンプD	70（68）	11	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	12	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	32	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
外式・夢弾(1段目)	25	11	立屈	必	強	—
外式・夢弾(2段目)	45	—	立屈	必	強	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
逆剥ぎ	125	5	投げ	—	浮(不)	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
百四式・鵺討ち(弱)	60	6	立屈	×	浮	上
百四式・鵺討ち(強)	55	17	立屈	×	浮	上
四百壱式・衝月(弱)	47［2ヒット］	11	立屈	×	浮	下
四百壱式・衝月(強)	47［2ヒット］	20	立屈	×	浮	下
百弐拾九式・明鳥(弱)	65	15※2	立屈	×	強	—
百弐拾九式・明鳥(強)	65	18※2	立屈	×	強	—
弐百参式・槌椿	50	14	投げ	×	浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
禁千弐百拾壱式・八稚女	235［8ヒット］	10	立屈	×	浮	※3

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……発生は最速時のもの
※3……出始め上半身無敵＆突進中無敵

麻宮 アテナ

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	立屈	特必前	弱
立ちC	70	7	立屈	特必前	強
立ちD	70	6	立屈	特必前	強
➡+C	80	8	立屈	特必前	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	16	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	37	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	4	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	8	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	9	屈	特必前	足
ジャンプA	45（40）	6	立	特必	弱
ジャンプB	45（40）	6	立	×	弱
ジャンプC	72（70）	8	立	特必	強
ジャンプD	70（68）	9	立	×	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	11	立屈	特必	浮(不)
ガードアタック	50	30	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	9	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
フェニックスボム(地上版)	45	20	立屈	必	強	
フェニックスボム(空中版)	45	10	立屈	必	強	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
サイキックスルー	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
サイコボールアタック(弱)	70	19	立屈	×	特	—
サイコボールアタック(強)	70	26	立屈	×	特	—
サイコソード(弱)	79［3ヒット］	4	立屈	×	浮	—
サイコソード(強)	123［5ヒット］	8	立屈	×	浮	上
サイコリフレクター	80	8※2	立屈	×	浮	当
フェニックスアロー(弱)	22※3	17	立屈	×	強	—
フェニックスアロー(強)	22+66※4	18	立屈	×	浮	
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
シャイニングクリスタルビット	200	4	立屈	×	浮	全

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……反撃部分の発生
※3……ダメージは1ヒット時のもの、最大ダメージ61［3ヒット］
※4……ダメージは回転部分と蹴り部分のもの、最大ダメージ117［4ヒット］

椎拳崇

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連必前	弱
立ちB	30	6	屈	必前	弱
立ちC	70	6	立屈	必前	強
立ちD	70	8	立屈	必前	強
➡+C	80	9	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	16	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	40	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	連必前	弱
しゃがみC	70	7	立屈	必前	強
しゃがみD	80	8	屈	必前	足
ジャンプA	45（40）	7	立	—	弱
ジャンプB	45（40）	9	立	—	弱
ジャンプC	72（70）	11	立	—	強
ジャンプD	70（68）	11	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	13	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

通常投げ	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
龍炮捶	125	5	投げ	—	浮(不)	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
龍倒打	45	10	立屈	×	強	—
龍顎撃	45	14	立屈	×	強	—
疾空斬龍脚(弱)	50	20※	立屈	×	浮	—
疾空斬龍脚(強)	50	20※	立屈	×	浮	—
龍爪撃(1段階目)	36［4ヒット］	19	立屈	×	強	—
龍爪撃(2段階目)	64［8ヒット］	19	立屈	×	強	—
龍爪撃(3段階目)	137［13ヒット］	19	立屈	×	浮	—
龍爪撃(4段階目)	207［17ヒット］	19	立屈	×	強	—
龍顎砕(弱)	85［2ヒット］	7	立屈	×	浮	全
龍顎砕(強)	103［4ヒット］	12	立屈	×	浮	上
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
神龍・超球弾	240	21	立屈	×	浮	—

※……発生は最速時のもの

鎮元斎

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	立屈	※1	弱
立ちC	70	7	立屈	特必前	強
立ちD	70	6	立屈	特必前	強
➡+D	80	8	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	18	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	41	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	7	屈	連※2	弱
しゃがみC	70	7	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	8	屈	特必前	足
ジャンプA	45（40）	4	立	—	弱
ジャンプB	45（40）	7	立	—	弱
ジャンプC	72（70）	12	立	—	強
ジャンプD	70（68）	11	立		強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	13	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	24	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
座盤跌	—	—	—	—	—	※3
張果老	—	—	—	—	—	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
瓢撃	125	5	投げ	—	浮(不)	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
酔歩(弱)	81	0※4	—	×	浮	上当
酔歩(強)	50	6※4	—	必	特	下当
月牙跳撃(弱)	80	8	立屈	×	浮	—
月牙跳撃(強)	80	15	立屈	×	浮	上
鳥龍絞柱	60	24	立	×	強	下
二起脚	90［2ヒット］	11	立屈	×	浮	下
月牙双手	53［2ヒット］	4	立屈	×	強	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
轟空飛天砲	248	6	立屈	×	浮	—

※1……鳥龍絞柱でのみキャンセル可能
※2……前転でのみキャンセル可能
※3……構え中姿勢が非常に低い
※4……当て身成功後の発生

テリー・ボガード

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	立屈	特必前	弱
立ちC	78［2ヒット］	7	立屈	特必前	強
立ちD	70	6	立屈	特必前	強
➡+C	80	10	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	18	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	40	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	4	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	8	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	11	屈	特必前	足
ジャンプA	45（40）	7	立	—	弱
ジャンプB	45（40）	7	立	—	弱
ジャンプC	72（70）	9	立	—	強
ジャンプD	70（68）	10	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	12	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ライジングアッパー	50	10	立屈	必	強	—
バックナックル	70	10	立屈	×	特	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
バスタースルー	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
パワーウェイブ(弱)	60	23	立屈	×	特	—
パワーウェイブ(強)	60	16	立屈	×	特	—
バーンナックル(弱)	80	17	立屈	×	浮	—
バーンナックル(強)	100	28	立屈	×	浮	—
クラックシュート(弱)	60	25※2	立	×	強	—
クラックシュート(強)	117［2ヒット］※3	20※2	立	×	強	—
ライジングタックル(弱)	60	4	立屈	×	浮	上
ライジングタックル(強)	113［3ヒット］	9	立屈	×	浮	全
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
パワーゲイザー	220	10	立屈	×	浮	—

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……しゃがみ状態の相手に当たる部分の発生は弱版:29、強版:33
※3……最大ダメージ153［3ヒット］（空中ヒット）

アンディ・ボガード

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	5	立屈	※1	弱
立ちC	70	7	立屈	特必前	強
立ちD	70	7	立屈	特必前	強
➡+D	80	11	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75（45）	16	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	40	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	連特必前	弱
しゃがみC	70	7	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	8	屈	特必前	足
ジャンプA	45（40）	5	立	—	弱
ジャンプB	45（40）	5	立	—	弱
ジャンプC	72（70）	7	立	—	強
ジャンプD	70（68）	10	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90（80）	13	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
平手打ち	55	13	立屈	必	特	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
抱え込み投げ	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
斬影拳(弱)	70	11※2	立屈	×	浮	
斬影拳(強)	70	11※2	立屈	×	浮	—
空破弾(弱)	107［3ヒット］	17	立屈	×	浮	—
空破弾(強)	121［5ヒット］	17	立屈	×	強×3・浮	—
昇龍弾(弱)	65	5	立屈	×	浮	全
昇龍弾(強)	94［3ヒット］	9	立屈	×	浮	全
飛翔拳(弱)	65	19	立屈	×	特	—
飛翔拳(強)	65	16	立屈	×	特	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
超裂破弾	244［8ヒット］	19	立屈	×	浮	全

※1……吹っ飛ばし攻撃でのみキャンセル可能
※2……発生は最速時のもの

ジョー・東（東丈）

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	5	立屈	特必前	弱
立ちC	70	6	立屈	特必前	強
立ちD	70	7	立屈	特必前	強
➡+C	80	7	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	17	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	39	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	8	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	6	屈	×	足
ジャンプA	45 (40)	9	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	7	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	7	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	10	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	13	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	30	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ステップインミドルキック	60	8	立屈	必	強	
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
首相撲～膝地獄	124[3ヒット]	5	投げ	—	浮(不)	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
ハリケーンアッパー(弱)	70	13	立屈	×	特	—
ハリケーンアッパー(強)	70	14	立屈	×	特	—
スラッシュキック(弱)	70	14	立屈	×	浮	—
スラッシュキック(強)	70	14	立屈	×	浮	—
タイガーキック(弱)	74[2ヒット]	12	立屈	×	浮	—
タイガーキック(強)	94[2ヒット]	17	立屈	×	浮	全
爆裂拳	88[6ヒット]※2	5	立屈	×	強	—
爆裂拳フィニッシュ	67[2ヒット]	—	立屈	×	強・浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
スクリューアッパー	240[11ヒット]	20	立屈	×	浮	—

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……ダメージは最小連打時のもの、1発のダメージ17

ライデン

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	32	5	立屈	必前	弱
立ちB	30	7	立屈	×	弱
立ちC	80	7	立屈	必前	強
立ちD	70	9	立屈	必前	強
➡+C	80	9	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	16	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	34	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	6	立屈	必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	※1	弱
しゃがみC	70	8	立屈	必前	強
しゃがみD	80	9	屈	必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	7	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	8	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	10	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	12	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	27	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

通常投げ	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ネックハンギング	122[6ヒット]	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
ジャイアントボム(弱)	80	25	立屈	×	浮	ス※2
ジャイアントボム(強)	130	41	立屈	×	浮	ス※2
毒霧(弱)	55	21	立屈	×	特	—
毒霧(強)	65	34	立屈	×	特	—
ライデンボム	150	5	立屈	×	ダ	—
ヘッドクラッシュ	185	3	投げ	×	ダ	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
スーパーライデンドロップ	300	4	投げ	×	ダ	全

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……足払い系の技は耐えられない

ロバート・ガルシア

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	立屈	連特必前	弱
立ちC	70	6	立屈	特必前	強
立ちD	70	10	立屈	特必前	強
➡+C	80	8	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	15	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	36	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	6	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	9	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	9	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	特必	弱
ジャンプB	45 (40)	6	立	×	弱
ジャンプC	72 (70)	9	立	×	強
ジャンプD	70 (68)	12	立	×	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	11	立屈	特必	浮(不)
ガードアタック	50	32	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……アッパーでもキャンセル可能

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
アッパー	55	13	立屈	必	特	
ローキック	50	15	立屈	必※2	強	—
後ろ蹴り	55	9	立屈	×	強	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
首切り投げ	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
龍撃拳(弱)	65	15	立屈	×	特	—
龍撃拳(強)	65	19	立屈	×	特	—
龍牙(弱)	70	4	立屈	×	浮	上
龍牙(強)	108(2ヒット)	6	立屈	×	浮	全
飛燕疾風脚(弱)	70	15	立屈	×	浮	—
飛燕疾風脚(強)	121(2ヒット)	18	立屈	×	浮	—
飛燕龍神脚(弱)	75	16	立屈	×	浮	—
飛燕龍神脚(強)	75	16	立屈	×	浮	—
龍連・幻影脚	156(4ヒット)	5	投げ	×	浮	—
幻影脚	142(14ヒット)	15	立屈	×	浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
龍虎乱舞	236(15ヒット)	14	立屈	×	ダ	突
覇王翔吼拳	180	24	立屈	×	浮	—

クラーク・スティル

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	5	立屈	※1	弱
立ちC	70	5	立屈	特必前	強
立ちD	70	6	立屈	特必前	強
➡+D	80	10	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	16	立屈	必※2	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	39	ガークラ	必※2	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	特必前※3	弱
しゃがみC	70	8	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	7	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	5	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	10	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	5	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	13	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	27	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	7	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ジェットアッパー	65	11	立屈	必	強	—
ステップ	—	—	—	※4	—	—
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
デスマウンテンバスター	125	5	投げ	—	ダ	—
デスレイクドライブ	135	5	空中投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	139[2ヒット]	3	投げ	×	ダ	—
フラッシングエルボー	170[3ヒット※5]	—	—	×	ダ	—
バルカンパンチ	※6	5	立屈	×	浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	296[4ヒット]	4	投げ	×	ダ	全

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……ステップでキャンセル可能
※3……吹っ飛ばし攻撃、ジェットアッパーではキャンセル不可能
※4……着地硬直の後半を必殺技でのみキャンセル可能
※5……スーパーアルゼンチンバックブリーカーを含めたダメージ
※6……連打時のダメージはそれぞれ68[4ヒット]、82[5ヒット]

キム

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	7	立屈	連特必前	弱
立ちC	70	7	立屈	特必前	強
立ちD	70	6	立屈	特必前	強
➡+C	80	9	立屈	×	特
➡+D	136[2ヒット]	7	立屈	×	強
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	16	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	38	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	4	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	7	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	9	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	必	弱
ジャンプB	45 (40)	6	立	×	弱
ジャンプC	72 (70)	11	立	×	強
ジャンプD	70 (68)	9	立	×	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	13	立屈	×	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ねりチャギ※2	65	22	立、立屈	×、必	強	
トラ・ヨプチャギ	45	12	立屈	※3	強	
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
殺脚投げ	125	5	投げ		ダ	
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
飛翔脚(弱)	72[5ヒット]	13	立屈	※4	浮	—
飛翔脚(強)	72[5ヒット]	13	立屈	※4	浮	—
半月斬(弱)	60	14	立屈	×	浮	下
半月斬(強)	114[3ヒット]	18	立屈	×	浮	下
空中半月斬(弱)	75	17	立屈	×	ダ	-
空中半月斬(強)	75	17	立屈	×	ダ	—
飛燕斬(弱)	80	4	立屈	×	浮	上
飛燕斬(強)	129[3ヒット]	9	立屈	×	浮	全
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
鳳凰脚	234[8ヒット]	10	立屈	×	浮	突

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……()内はすべてキャンセル版のもの
※3……跳ね返り動作中はジャンプ攻撃と必殺技を出せる
※4……跳ね返り動作中はガード時ジャンプ攻撃、ヒット時はジャンプ攻撃と必殺技を出せる

リョウ・サカザキ

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	4	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	5	立屈	連	弱
立ちC	70	6	立屈	特必前	強
立ちD	70	7	立屈	特必前	強
➡+C	80	8	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	17	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	38	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	4	屈	連※1	弱
しゃがみC	70	8	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	9	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	6	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	7	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	9	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	11	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	12	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	34	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
氷柱割り※2	65	23、15	立、立屈	×	ダ、強	
上段受け	—	—	—	※3	—	当
下段受け	—	—	—	※3	—	当
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
巴投げ	125	5	投げ	—	ダ	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
虎煌拳(弱)	50	15	立屈	×	浮	—
虎煌拳(強)	70	20	立屈	×	浮	—
虎咆(弱)	85	4	立屈	×	浮	上
虎咆(強)	109[2ヒット]	7	立屈	×	浮	全
飛燕疾風脚(弱)	55[2ヒット]	9	立屈	×	浮	—
飛燕疾風脚(強)	55[2ヒット]	15	立屈	×	浮	—
飛燕疾風脚 追加	35	—	立屈	×	浮	—
暫烈拳(弱)	151[14ヒット]	12	立屈	×	浮	—
暫烈拳(強)	151[14ヒット]	13	立屈	×	浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
龍虎乱舞	232[13ヒット]	15	立屈	×	浮	突
覇王翔吼拳	180	21	立屈	×	浮	全※4

※1……前転でのみキャンセル可能　※2……()内はすべてキャンセル版のもの　※3……当て身成功時のみ必殺技、前転、吹っ飛ばし攻撃でキャンセル可能
※4……発生前に無敵が切れる

ラルフ・ジョーンズ

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	6	立屈	特必前	弱
立ちC	70	6	立屈	特必前	強
立ちD	70	6	立屈	特必前	強
➡+C	80	9	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	19	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	40	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	6	屈	特必前	弱
しゃがみC	70	8	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	7	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	8	立	—	弱
ジャンプB	45 (40)	7	立	—	弱
ジャンプC	72 (70)	11	立	—	強
ジャンプD	70 (68)	11	立	—	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	13	立屈	—	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ジェットアッパー	75	9	立屈	必※1	強	
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
ダイナマイトヘッドバット	125	5	投げ	—	浮(不)	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
バルカンパンチ	※2	5	立屈	×	特	—
バーニングハンマー(弱)	60	15	立屈	×	特	—
バーニングハンマー(強)	70	32	立屈	×	特	—
爆弾ラルフパンチ(弱)	65	10	立屈	×	浮	—
爆弾ラルフパンチ(強)	80	21	立屈	×	浮	上
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
ギャラクティカファントム	240	15	ガークラ	×	浮(不)	全

※1……バルカンパンチではキャンセル不可能
※2……連打時のダメージはそれぞれ74[4ヒット]、132[8ヒット]、179[12ヒット]

レオナ・ハイデルン

通常技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果
立ちA	25	5	立屈	連特必前	弱
立ちB	30	5	屈	特必前	弱
立ちC	70	6	立屈	特必前	強
立ちD	70	9	立屈	×	強
➡+C	80	9	立屈	×	特
吹っ飛ばし攻撃	75 (45)	17	立屈	必	浮
吹っ飛ばし攻撃(タメ)	75	40	ガークラ	必	崩
しゃがみA	25	5	立屈	連特必前	弱
しゃがみB	30	5	屈	※1	弱
しゃがみC	70	7	立屈	特必前	強
しゃがみD	80	9	屈	特必前	足
ジャンプA	45 (40)	8	立	必	弱
ジャンプB	45 (40)	5	立	×	弱
ジャンプC	72 (70)	9	立	×	強
ジャンプD	70 (68)	11	立	×	強
空中吹っ飛ばし攻撃	90 (80)	13	立屈	—×	浮(不)
ガードアタック	50	29	立屈	×	浮
ガードアタック(成功)	50	8	立屈	×	浮

特殊技	ダメージ	発生	ガード段	キャンセル	ヒット効果	無敵
ストライクアーチ	70、50	23、16	立、立屈	×、必	強	
通常投げ	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
レオナクラ[illegible]	125	5	投げ	—	浮(不)	—
必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
ボルテックランチャー(弱)	95(6ヒット)	25	立屈	×	浮	
ボルテックランチャー(強)	95(6ヒット)	22	立屈	×	浮	—
ムーンスラッシャー(弱)	60 (120) ※3	5※4	立屈	×	浮	上
ムーンスラッシャー(強)	80 (150) ※3	5※4	立屈	×	浮	上
イヤリング爆弾(弱)	65	40	立屈	×	浮	—
イヤリング爆弾(強)	65	45	立屈	×	浮	—
グランドセイバー(移動)	80	—	—	—	—	—
グランドセイバー(反転)	80	—	—	—	—	—
グランドセイバー(攻撃)	80	26(25)※5	立屈	×	浮	—
Xキャリバー(弱)	60	20	立屈	×	浮	
Xキャリバー(強)	60	19	立屈	×	浮	—
超必殺技	**ダメージ**	**発生**	**ガード段**	**キャンセル**	**ヒット効果**	**無敵**
Vスラッシャー	220	3	立屈	×	浮	全

※1……前転でのみキャンセル可能
※2……()内はすべてキャンセル版のもの
※3……()内は手を斜め上にかざした瞬間のダメージ
※4……前方への攻撃判定は7フレーム目以降発生
※5……最速で攻撃に派生した場合の発生、()内は後方移動から派生時のもの

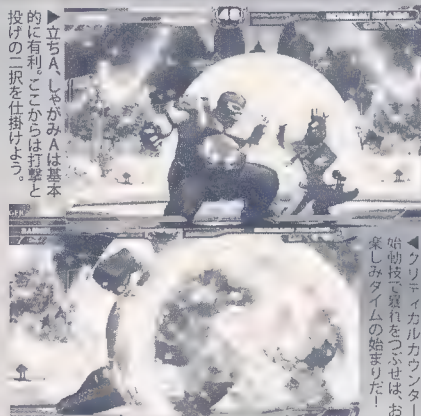
データを活用してみよう! 4 暴れつぶし連係

本作ではカウンターヒットのリターンが高く、暴れつぶし連係が重要だ。そこで今回は全キャラクターの暴れつぶし連係をリストアップし、相手が動ける猶予が何フレームあるのかを検証したぞ。

■表の見方について

●後の技は連係の始動となる技。[ ]内の数字は相手が動けるフレームを表している。例えば、この数字が0の場合は相手が動けるようになった瞬間に暴れつぶしの攻撃が当たっている。数字が4ならば相手が発生4フレームの技で暴れると負けてしまう。また、通常ジャンプの予備動作は4フレームなので[4]の連係は相手がジャンプで逃げると空中ヒットする。[連続ガード]となっているものは、暴れをつぶすには始動技に遅めにキャンセルをかける必要がある。

▶立ちA、しゃがみAは基本的に有利。ここからは打撃と投げの二択を仕掛けよう。

◀クリティカルカウンター始動技で暴れをつぶせば、お楽しみタイムの始まりだ!

One Point Pick Up!!

大は小よりも強し

強攻撃以上の攻撃判定がぶつかり合うと相殺が起きるのは周知の通りだが、弱攻撃と強攻撃がぶつかり合った場合は相殺の代わりに強攻撃が一方的に打ち勝つ。その強攻撃もクリティカルカウンターゲージがたまった状態のクリティカルカウンター始動技には一方的に負けてしまう。

ただし、空中技同士の場合はこの現象は適用されない。また、空中技と地上技がぶつかると相殺自体が発生しない。

暴れつぶし連係リスト

キャラ名	暴れつぶし連係
アッシュ	●立ちA(orしゃがみA)→{立ちC[2]}orⒸ▶{⬅+B[3]} ●しゃがみB→立ちC[4] ●⬅+B→しゃがみA[4]
デュオロン	●立ちA→立ちD[2] ●しゃがみA→立ちD[3] ●しゃがみB→立ちD[5] ●立ちDⒸ▶弱飛毛脚→立ちD[10]
シェン	●立ちA→{立ちC[2]}orⒸ▶{➡+B[6]} ●しゃがみA→立ちC[4] ●しゃがみB→立ちC[5] ●立ちCⒸ▶強激拳[1]
京	●立ちA→立ちC[2] ●しゃがみA→{立ちC[3]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[5]} ●しゃがみB→立ちC[6]
紅丸	●しゃがみA→{立ちC[4]}orⒸ▶{➡+B[2]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[4]} ●しゃがみB→立ちC[6]
大門	●立ちA→{立ちC[3]}or→{立ちB[1]} ●しゃがみA→立ちC[4] ●しゃがみB→{立ちC[4]}or→{しゃがみB[0]}
庵	●立ちA(orしゃがみA)→{立ちC[4]}orⒸ▶{弱明烏[2]} ●しゃがみB→立ちC[5]
アテナ	●立ちA(orしゃがみA)→{立ちC[4]}orⒸ▶{➡+B[7]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[3]} ●しゃがみB→立ちC[6]
ケンスウ	●立ちA→{立ちC[3]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[3]}orⒸ▶{龍倒打[連続ガード]} ●しゃがみA→立ちC[2] ●しゃがみB→立ちC[4]
チン	●立ちA→{立ちC[4]}orⒸ▶{烏龍絞柱[11]} ●しゃがみA→立ちC[6] ●しゃがみB→{しゃがみB[1]}or{立ちC[9]}
テリー	●立ちA→(立ちC[3]}orⒸ▶{➡+A[連続ガード]} ●しゃがみA→立ちC[4] ●しゃがみB→立ちC[5]
アンディ	●立ちA→{立ちC[3]}orⒸ▶{➡+A[0]} ●しゃがみA→立ちC[3] ●しゃがみB→立ちC[5] ●斬影拳→立ちA[4]
ジョー東	●立ちA(orしゃがみB)→立ちC[4] ●しゃがみA→{立ちC[2]}orⒸ▶{➡+B[連続ガード]}
キム	●立ちA→{立ちD[2]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[3]} ●しゃがみA→{立ちD[3]}or→{しゃがみC[4]} ●しゃがみB→立ちD[6]
ライデン	●立ちA(orしゃがみA)→{しゃがみB[3]}or→{立ちC[5]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[3]} ●しゃがみB→立ちC[6]
リョウ	●立ちA(orしゃがみA)→{立ちC[2]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[3]}orⒸ▶{➡+A[2]} ●しゃがみB→立ちC[4]
ロバート	●しゃがみA→{立ちC[2]}orⒸ▶{➡+A[0]}orⒸ▶{➡+B[2]} ●しゃがみB→立ちC[4]
ラルフ	●立ちA(orしゃがみA)→{立ちC[2]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[6]} ●しゃがみB→立ちC[7] ●強爆弾ラルフパンチ→➡+C[4]
クラーク	●立ちA(orしゃがみA)→{立ちD[3]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[3]} ●しゃがみB→立ちD[4] ●しゃがみCⒸ▶➡+BD同時押し→{立ちC[8]}orⒸ▶{バルカンパンチ[5]}
レオナ	●立ちA→{立ちC[2]}orⒸ▶{➡+B[3]}orⒸ▶{吹っ飛ばし攻撃[4]} ●しゃがみA→立ちC[3] ●しゃがみB→立ちC[8]

KOF XII補足

●**強攻撃補足:**弱攻撃と強攻撃がぶつかると強攻撃が打ち勝つのは前述の通り。このため、弱攻撃と強攻撃の発生速度差が1フレーム程度の違いなら暴れに強攻撃を使うのも十分有効だ。特に優秀な強攻撃を持つクラークや弱攻撃が貧弱なロバートは果敢に強攻撃を使っていくといいだろう。

悠久の車輪
Eternal Wheel
Heritage

公爵の狂気に立ち向かう二人の王―

第十一話　対峙

舞い上がる砂塵が、幾重ものカーテンとなって視野を覆う。

その奥が点々と発光した。

砂塵のカーテンを貫いて、幾筋もの稲妻が迸る。弧を描く閃光の大群が、大地を抉り、盛大な土煙を連続して噴き上げる。

「……近寄れませんな」

降り落ちる土埃で金髪を斑に脱色しながら、騎士団長ダークは短く溜息をついた。

身を隠す岩盤の後方では、稲妻の攻撃で負傷した騎士らが、ドクトル〝蠍女〟ゲーラの治療を受けている。

「くそっ、寺院は目の前だっていうのに」

褐色の剣レマンの声に続いて、身を伏せる青き宝玉チュレージが尋ねるように言う。

「生き残った兵はすでに遁走したと思われますが」

前方、砂塵が洗う大地には、盛り上がる岩々と化したゴブリン兵の骸が見て取れた。

ダークが碧眼を細める。

「ゴブリンの守護隊は壊滅しているが……」

……神聖帝国帝都テゲネアに蔓延する幻死病、罹患すれば死は必至であるその疫病の特効薬を求め、聖堂騎士団の騎馬選抜隊は、巨人山脈辺境〝太古の寺院〟に侵攻していた。

だが、幻死病はグランガイアをも席巻しつつあり、特効薬が隠されているという寺院はゴブリン守護隊にガードされる状態であった。騎士団はかろうじて守護隊を蹴散らしたものの、砂塵の奥からの稲妻によって足止めを余儀なくされ……。

「ふん、抵抗しているのは白い巫女だろう」

ダークの横手で、聖王アレキサンダーが、ゆらり、と立ち上がる。

「聖王、身を高くしては標的となって」

「ダーク、このまま伏せていても詮無き事、こうしている間にも、帝都では民々が疫病に苦しんでいるのだぞ、余は一刻も早く特効薬を持ち帰らなければならん」

「それは承知しておりますが……」

「余が突入する、成功したならば、続け」

「し、しかし、今まで幾人もが……」砂塵の中へと進み、ことごとく狙い撃ちされてしまっている。

「聖王が征くなら、わたしも！」

レマンが剣を振り上げつつ立ち上がった。

と同時に、稲妻が疾駆する。レマンのすぐ頭上が閃光した。大地に転倒する褐色の鎧に、チュレージが中腰で駆け寄る。

「レマンッ!?」

「へ、平気、衝撃で剣を放したから……」

剣への落雷、そこからの伝導電流によって、右手は熱傷を負ってしまっている。

「聖王、御覧になりましたか？」

ダークが奥歯を噛み締めた。

「ふん、余が目の前の出来事を見ぬと思うか」

「ならば……左右からの突入、格子配置の一斉突入も試みましたが、どう布陣しようにも落雷は狙い違わず、こちらは負傷者ばかり増え」

「ダークこそ何を見ているのだ」

「……は？」

「この不視界な砂塵の中、敵はどうやって目標を定めている、こちらに確認できないならば敵もまた確認できまい」

「ゴブリンの呪術かもしれませぬ」

「ふん、だとしても、百発百中は出来すぎている。しかし、稲妻さえ放てば勝手に相手に命中するのであれば」

「そ、そのようなことが？」

「ダーク、草原での落雷の回避方法を述べよ」

「……それは、まず貴金属類を捨て」

ハッとした表情のダークの横で、聖王が白銀の甲冑を解き始める。

「……稲妻は剣や鎧に誘導されていると？」

「余が成功したならば、続け」

武具を置きながら聖王が言った。

「……聖剣までも手放して？」

「ここに置いておいても盗まれるものでもあるまい、選ばれた者しか持てぬのだ」

白銀の肘当てが音を立てて落とされる。

「再考を！　あの稲妻は自然界のものとは異なり、必ずや貴金属類を目指しているとも限りません」

「レマンが高く振り上げた剣に落ちたぞ」

「か、仮に砂塵を突破できたとしても、剣も鎧もなく、どうやって敵と戦うおつもりですか」

「殴る」

「わたしは蹴るっ」レマンの声だった。

聖王に準じて、褐色の鎧を脱ぎ始めている。

その隣で、顔を赤らめていたチュレージが、決心したように肩甲を外した。

「噛みつきもアリよね」

「……騎士道の誇りとして半裸で戦うなど」

嘆息（たんそく）するダークに、下着姿のアレキサンダーが真顔を向けた。
「もし余が倒れたら、王の首を獲ったと敵は油断するだろう、その虚を逃すな、特効薬はなんとしても持ち帰るのだ」
「お待ちください、ならば鎧姿の者を避雷針として同行させ……せ、聖王っ」
　アレキサンダーはすでに駆け出していた。

　踊り子と称した少女が、グラスを揺蕩（たゆた）げに口元に運ぶ。
「ククッ」
　その隣に座るカサンドラ公爵は、いかにも愉快そうに笑った。
　燭台からは七色の煙が立ちこめ、それぞれのボックス席の周囲で渦巻いている。中央ステージの上では、琴の音に合わせて、下着とも水着とも判断できない衣装のダンサーが肉感的に肢体をくねらせている。
　竜王の翼城下（バハムートロア）、踊りと酒を提供する最大級の店舗だった。
「へぇ、それで公爵のオジサンは、なんでそんなに各国を廻ってるのー」
「世界を、この大陸そのものを深く案じているからだよ」
「アンじてって？　意味わかんなーい」
「わたしほど、この世界を憂懼（ゆうく）している者はいないだろう。いわば真なる救世主といったところか」
「ははっ、アタシにとっては救世主かな、ここのステージとも契約切れで……ねぇ、神聖金貨こんなにもらっちゃって本当にいいの？」
「欲しいのだろう」
「なんでも言うことをきくって約束だけどさ、アタシをどうしたいのかな？」
「──混沌──」
「愛人になれってことかな」
　少女が胸元を強調して婀娜（あだ）っぽく笑う。
「世界は混沌に塗り替えられようとしている、それに対抗する手段は──皆無──」
「ブツブツ声で聞こえないよ」
「──だが──しかし──」
「アタシを抱きたいんじゃないの!?」
「唯一──救うべき方法が──」
「救うってアタシを？　ただ金貨をもらっちゃっていいの」
「ククッ、君は君のしたいことをすればよい」
　カサンドラは鷹揚に頷いた。
「したいことって……アタシは別に……」
「中央ステージで踊りたいのだろう、バックダンサーなどではなく、花形として、座長として、皆の歓声とライトを浴びながら」
「もう契約切られちゃったし」
「かまうことはない、踊ってくればいい、君の踊りを見れば、きっと皆が刮目（かつもく）する」
「……そ……そうかな」
「だが、独創的な振り付けが必要だな」
「そ……そうだね……」
　カサンドラはナイフを取り出した。刃に光はなく、所どころに錆が浮いている。
「これで、ああ、ステージで琴を弾いているあの女を刺してみたらどうだろうか」
「……シェリアクを？　殺せって!?」
「踊りだよ、ただの踊りだ、錆びたナイフで何が切れるというのかね」
「……そ、それもそうね」
「しかし切れないこともない、不可能を可能にすることこそ大いなる賞賛に値するが」
「……そう……そうだね」
「渾身の力が必要であり、なおも錆びた刃による傷は凄まじい激痛を伴う、ククッ、なかなか出来ることではないな」
「……出来たら？」
「人々は瀑声（ばくせい）を惜しまないだろう、この店全体が震動するほどの」
「……でも……誉（ほ）められるのアタシじゃないじゃん、シェリアクが刺されるんだったら」
「芸（アート）は身を切ってこそ、ではないかな」
　カサンドラは祈るように胸元に手を当てた。
〝契約の刻印の車輪〟の発動を感じる。従うと口にした者をそのまま操ることができるホイールパワーだ。
「ククッ、何人かを刺し、その後に自らに刃を突き立てるという振り付けはどうだろうか」
「……うん……いいね、それ」
　フラッと立ち上がる少女に、カサンドラは真摯な口調で付け加えた。
「そうそう、頬や眼球なら、ナイフの根本までもうまく突き刺せるんじゃないかな」
「……うん……ありがとう」
「礼を言われるほどもないアドバイスだよ」
　カサンドラは肩を竦め、テーブルの上のグラスに片手を伸ばした。
「まったく、わたしも人が良い、休息に立ち寄った店にいてさえ、世界を救う小さな善行をしてしまうとは──」
　ステージ方向に漂う七色の煙が乱れる。
「──世界は混沌に狙われている」
　複数の槍声（やりごえ）が届いた。
「混沌の魔手から逃れる術はない──だが、その前に──すでに──」
　荒々しい足音がステージ上に飛び交う。
「──世界が混沌化していたら？」
　カサンドラは、血飛沫が舞うステージに向けて、手にするグラスを持ち上げた。
「対抗する手段はそれしかない──破壊と殺戮、絶望と屍の山──世界を救うべく」
　語尾に続いた、ククッ、という笑い声は、店を震動させる悲鳴と絶叫に掻き消されていた。

　殴ることも蹴ることも、ましてや噛みつく必要などもなかった。
　苔生（こけむ）す太古の寺院を背に、轟く巫女グラリスが杖を大振りしている。その杖の先端の円環から次々と稲妻が放たれているが、狙いは定まらず、デタラメに砂塵を貫くだけだ。
　チュレージが呟く。
「聖王の御推察通りでしたね……」
　稲妻は、下着姿のアレキサンダーたちには目もくれない。接近すると思いきや、頭上や横手を擦り抜けていってしまう。
「……でも？」
　チュレージはポニーテールの髪留めも外していた。金髪が風に大きく泳いでいる。疾走して来た呼気を整えつつ、リネンのシャツをくっきりとした半球型に持ち上げている胸元も大きく上下している。そのシャツの脇の下、背中は、発汗による変色が著（いちじる）しい。額には玉の汗が砂利さながらに浮かび上がっている。
　対して、ゴブリンの白装束の巫女は、それ以上の髪の乱れと喘鳴（ぜんめい）、大汗だった。
　杖を振り続けるには、それは体力は要るだろう。だとしても、全力疾走して来たチュレージらを上回る呼気ということも理解しがたい。
「あの巫女、こっち見えてるのかな？」
　首を傾（かし）げるレマンに答えるように、アレキサンダーが低く言う。
「幻死病だろう」
　女騎士たちが顔を見合わせた。

Pickup Character
ピックアップキャラクター

洞窟大王 ゴルガル

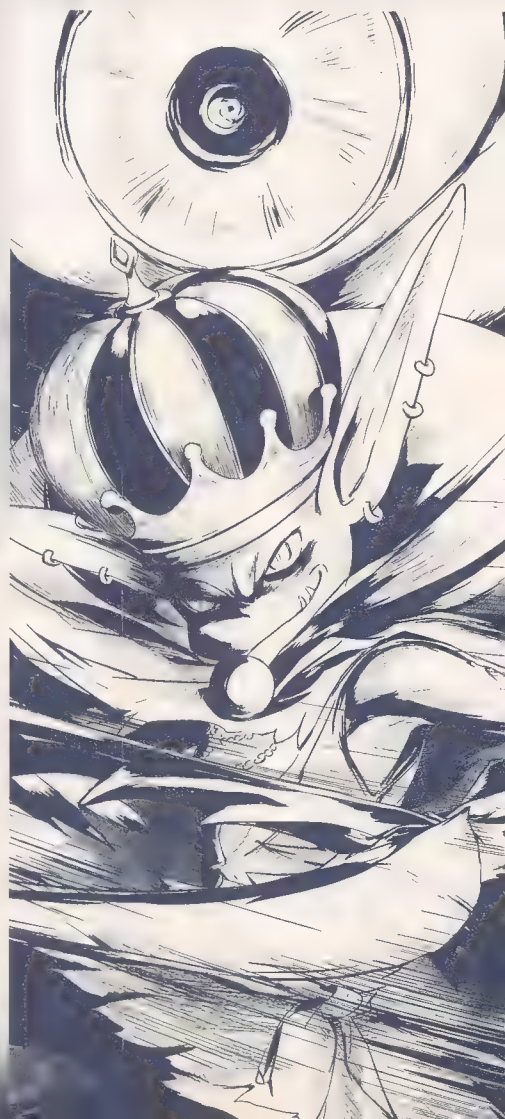
洞窟大王ゴルガル
【巨人山脈グランガイア】
攻撃力は一見して低めだが、スキルのおかげで上昇するので4LVマスターとしては十分な能力。範囲内の敵全てにダメージを与えるアビリティは非常に強力で、1LVコストのユニットであれば一撃で葬る破壊力は圧巻だ。

「ふん、罹患して間もないようだ。軍を率いるくらいなのだから高位の巫女なのだろうが、得意の呪術をしても抗し切れなかったようだな」
「殺しますか？」レマンが尋ねる。
アレキサンダーの瞳が不安定に揺れた。続けて前髪が横薙ぎされる。思い出したくない記憶を振り払うかのような仕草だった。
「巫女の杖を奪え、ダークたちに連絡しろ」
「ここに——」
すぐ後方の砂塵を割り、焦げた鎧をカタカタと鳴らす騎士団長が姿を見せる。
「——すぐに聖王を追ったのですが、いくらか被雷し、遅くなりました」
駆け寄ろうとするチュレージとレマンを、ダークが火傷の手で制する。
「聖王の左右の要こそ、おまえたちの今回の任務だ、離れるな」

騎士団の最後尾に厳重警戒で囲われていた、正教会の女賢者サウザンドが占術を発揮する。
彫刻じみた瓜実顔（うりざねがお）、切れ長の双眸、シルバーフレームの眼鏡、巻き毛の長髪、そしてサウザンドが身に纏うは薄い白布一枚だけだ。
布の切れ間からは太腿がハッキリと覗け、臀部と胸部の膨らみも隠しようもない。しかして女賢者自身は羞恥とは無縁だった。
占術のための〝氣〟を取り入れるには、むしろ全裸のほうが好ましい。だが、それではさすがに正教会の許しを得られない。ギリギリの折衷案が、この薄布の衣服であるのだ。
「この先に」
サウザンドが瞑想しては指差す方向へとアレキサンダーたちは進む。寺院内は朽ちかけ、足場も壁もグラついていた。
「下へ」
賢者の占術がなければ、発見はさらに一日以上はかかっていただろう。
崩れかけた地下の奥の奥、割れた硝子片に包まれるようにして〝特効薬〟は置かれていた。
「ふん、これが？」
「はい」
「余を謀（たばか）っているのかサウザンド、これはただの金属の欠片ではないかっ」
アレキサンダーの口調が荒くなる。
「巨人山脈に遺されているからには失われし秘術、これはおそらくデータメモリーかと」
「それで？」
「お待ちください」
サウザンドがメモリーを両手で包み込んだ。
巻き毛がざわつき、衣服の白布が風も無いのにはためく。

「ここに記されているのは、おそらく特効薬の製造法でありましょう」
「確信はないのか」
「あります。ですが、この方程式と同様の物を用意できるか、計算式通りに調合できるかどうかは、また別の問題となり」
「ここへドクトル・ゲーラを呼べ」
天井が震動した。
「聖王、脱出を」ダークが叫んだ。
グラついていた壁が撓（たわ）み、天蓋に墨をぶちまけたような亀裂が走る。
「崩れます、早く脱出を！」

瓦解した寺院が背後に遠くなる。
砂塵はいくらか弱まったが、帰路につく騎士団の視界を遮っていることに変わりはなかった。
「ふん？」
背方向からの呼びかけ声に、アレキサンダーは素早く馬を廻した。
最後尾の馬車を降り、ドクトル・ゲーラとサウザンドが駆け寄って来る。
「幻死病の特効薬は造れるのかっ」
「造れます」
ゲーラの硬い声だった。
「よし、帝都帰還までの二昼夜で完成させよ」
「馬車内では材料が足りません」
「病塔でなら出来るのだな？」
「……できます……が」
「これより全騎早馬とする、一昼夜半で帰還、これは至上命令だ」
「いえ！」
硬い声で叫ぶゲーラに、聖王は眉を顰めた。
「……特効薬の素材となる多数の抗材をまず製造しなければなりません」
「すればよい」
「抗材のいくつかは〝寝かせる〟必要があります、つまり、一定期間を措（お）かないとワクチン抗原量として熟成しないという……」
「一定期間とは？」
「……約3カ月ほど」
沈黙が落ちた。
砂塵がアレキサンダーの前髪を叩きまくる。
サウザンドは瞑想したままだった。
「すでに数百人の死者が出ているのだぞ」
アレキサンダーの声は砂を噛むようだった。
「このグランガイアへの片道2日間だけでも、犠牲者は倍増したと考えるべきだろう」
「……はい」
ゲーラの声の硬さに変化はない。
「古文書によると、幻死病で数千万の民が死亡したそうだが、それに至った月日は？」

「……3カ月です」
硫黄を含んだ赤黒い雲が頭上を流れていく。
「あるいは」
サウザンドが口を開いた。
「ゴブリンの領土へ戻ることで活路が開けるかもしれません」
「グランガイアに別の特効薬があるのか？」
「そうではなく、発掘物、太古の遺物の中から、ディスポラー、コーデンサーなる器具を発見できる可能性があるのではないかと」
ゲーラが言葉を継ぐ。
「メモリーに記されていた太古の医術の魔法具です、それさえあれば抗原の熟成が数週間でできるという……」
「占術でそれら魔法具を見つけ出せるか、サウザンド？」
「太古のメモリーに〝氣〟は無く、私の力も及ばず」
強い風が流れる。
「ふん、人海戦術で探し出すとなると全面戦争に近いな、しかし今の騎士団にそれほどの余力

はない。媾和を持ちかけて、魔法具発見の相互協力しようにも、寺院を潰した後では」
　アレキサンダーは重々しく天を仰いだ。
「この遠征、余の判断は、間違っていたのか」
「間違ってはおりません」
　包帯巻きのダークが言う。
「寺院のゴブリン守備隊は、我々に特効薬を渡す気はさらさらありませんでした。あの時に強襲せず、媾和を持ちかけていても無意味、むしろ弱腰と捉えられ、今後の隣国関係に悪影響たる基因を残したことでしょう」
「ふん、今後があればな――」
　砂塵に叩かれるままにアレキサンダーの前髪が逆立った。
「――3カ月は待てない――もはや民を救う方策はないのか――」
　赤黒い雲の大群が頭上に押し寄せる。
「――いや――待て――」
　砂塵の風向きが急変した。
「――まだだ――望みが――」
　アレキサンダーが隊列最後部の馬車に振り向いた刹那、馬車は巨大な爆飛槍と化していた。
　火炎を曳いて垂直に上昇する。馬もろとも赤黒い雲を目指す。しかし、馬車は爆飛槍にはどう見ても不向きだ。失敗作の証であるかのように、雲に到達する手前で軌跡が乱れ、と同時に馬車は花火さながらに四散していた。
　炎に包まれる大量の破片と馬肉が騎士団の隊列に降り注ぐ。アレキサンダーも乗馬から振り落とされてしまっていた。
「負傷者を岩陰に運べ」
　ダークの叫びを嘲笑うかの如く、隊列の横手の岩盤が次々に爆発する。
　ひとつの雲塊がゆっくりと降下していた。
　雲が土埃の中を転がる騎士たちを睨めつける、比喩ではない、本当に見つめられていた……雲から迫り上がる巨大な一つ目に……！
「ぐわっはっはっはっ」
　雲の下、砂塵の奥から、襞襟と短マントのゴブリンが現れた。着ている服は、子供の仮装パーティ衣装のように裾がジャギっている。
「見たか、これがワシの力だっ」
　背丈はさほど大きくはなく、体躯も筋肉質には程遠い。ただし左手だけは体長に匹敵するほどの巨大で屈強そうな深青色のハサミである。
「地に伏せておれ、ゴミども」
　紫色の顔は毛を剃った猫さながら、その頭にはサーカス小屋を縮めたかのような王冠が乗っている。
「伏せたまま屈服するのだ、全ゴブリンの支配者、洞窟大王ゴルガル様になぁああああああ」
　その右手には卵が握られていた。
「何をジロジロ見てやがんだよ、この卵か、喰いたいのか、ああっ、喰らわせてやるよっ」
　右手が伸ばされると同時に、背後に浮かぶ巨大な一つ目から灼熱のビームが放たれる。
　穿たれる大地と一緒に、何人かの騎士が宙に高々と踊った。
　そのまま自由落下し、あえなく悶死する。
「おおっと、動くな、喋るな、召喚獣ジャックポットは無敵だぜ、てめえら全員をミンチにすることなんか簡単なんだよ、このゴミが、ゴミだろてめえら、盗人野郎、寺院から盗んだ特効薬を返せよ、すぐ返せ、いま返せ、グラリスの治療に必要なんだからよっ」
　ゴルガルの左手のハサミが不機嫌に打ち鳴らされる。
　岩場の大地に伏せたまま、包帯巻きのダークがアレキサンダーに擦り寄った。
「騎士団で無傷の者は皆無に近く、とてもまともに戦える状態ではありません、聖王は岩盤の亀裂を這って離脱を！　わたしが奴の注意を引き付けます」
「それは良いアイデアだな」
「はっ、ならばすぐに……せ、聖王っ!?」
　アレキサンダーに押され、騎士団長は岩盤の亀裂に転がってしまっていた。
「ダーク、アイデア通りに皆を退避させよ」
「おい、てめえ、そこの白っちいの、勝手に立ってんじゃねえよゴミ野郎っ」
　ゴルガルがハサミを振り上げる。
「余はゴミではない、神聖帝国聖王アレキサンダーだ」
　洞窟大王との距離は約30メートルだった。
「……ほぉ……てめえか、神秘の森の虐殺の噂は聞いてるぜ、想像してたのより若いな、ずっと若い、まだガキじゃねぇかよ」
「ゴブリンの王よ、特効薬のメモリーが欲しいのなら渡そう」
　アレキサンダーはゆっくりと近づいていた。
「渡すんじゃねぇよ、返すんだよ」
「ただし、渡すのは騎士団が国境を越えて安全圏に到達してからだ」
「ボケてんなよ、このガキが、返すのは今だ、今すぐだっ」
「ふん、渡した途端に召喚獣で皆殺しか？」
「ぐわっぱっはっ、よくわかってるじぇねえか、さすが同じ王様、考えることが似ているな」
「似ていない」
「いいから返せよ、すぐ返したらすぐ殺してやる、まあ、どうなっても殺すんだけどな」
「――怖いのか、ゴルガル？」
「ああ!?」
「聖剣を恐れ、正々堂々と戦うこともできない、だから召喚獣の力に頼る」
　アレキサンダーが大鞘から剣を抜く。
「そ、それが、300年前に大陸を統一した伝説の剣か、ただのデカい刀にしか見えねぇが」
「――怖いのだろう、ゴルガル」
「ワシが勝ったら、その剣はもらえるのか？」
「――召喚獣がいなくては何もできない」
「てめえ、調子こいてボケまくってんじゃねえぞ、一対一でブッ殺せばいいんだろ、でもって、その剣も特効薬ももらうからな、もらうぞ！」
　ゴルガルが跳ねた。20メートル強の距離を一気に詰める跳躍だった。アレキサンダーの首が、旋回する深青色のハサミに挟まれる。

To be continued

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第1回

ガジェット大好き弊誌Geek編集長のコラム。記念すべき第一回目は、自己紹介。
いわく「コメント欄が無くて本当によかった!」こんなチキンな編集長で大丈夫なんでしょうか。

半生以上をゲームに捧げてきました（人生、ゲームだけでも結構幸せ）

杉田 哲朗

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。東急文化会館で1977年に「007 私を愛したスパイ」を見たついでに寄ったゲームコーナーが、自分の初体験だった[illegible]ど前の話ですな。

猿渡よりバトンを託され、今月よりこのスペースを預かることになりました杉田です。努めて人前に出ずに来たもので、私を知る人は少ないでしょう。

先代猿渡は、一世を風びしたゲーメストの立ち上げから全盛期を支え、今の時代につないだ功労者です。その猿渡の轍をたどってきただけの自分としては、よもやこういう瞬間を迎えることになろうとは思ってもみませんでした……いや、気づかないふりをしていたってことでしょうか。「モラトリアム人間」とご指摘のあなた、それ、痛いほど当たってますよ……。

猿渡の向こうを張ってもメッキがはがれるので、等身大のノリでつづっていくこととします。以後よろしくお願いします。

●

折角ですので、今回は私の自己紹介をさせていただきます。この私、アーケードゲーマー歴だけは長く、その嚆矢（こうし）は1970年代に遡ります。スピードレース（タイトー／1974）、ブレイクアウト（アタリ／1976）、ポン（アタリ／1972）をプレイしたことを覚えています。

初めてのアーケードゲームは、五島プラネタリウムが入っていた、渋谷・東急文化会館のゲームコーナーで体験しました。

それがきっかけとなってゲームセンターに通い始め、その後にインベーダーブームが到来!

その衝撃が、今の自分を形作っているということになりますね。

時は流れ、すっかりゲーム廃人と化した私が友人の紹介でありついたバイトが、雑誌Hi-SCOREのライター。1988年のことです。ライターが自腹でグラディウスII基板を購入。その基板で攻略記事を制作、ということが普通に行なわれていた、リベラルな雑誌でした。

学業に専念するなどでしばらく間が空いて1994年、堅気の職を選び、社会人となっていた私が新聞を読んでいた折、目に止めたもの、それがアーケードゲーム専門誌「スーパーゲーマーズ」（実質的な「ネオジオフリーク」の前身）の編集者を募る求人広告でした。

雑誌編集の現場には、学園祭の前日を延々と繰り返すかのような高揚感があり、一度経験すると、辛い思いをしてもなかなか足を洗えません。何度もエリア88に戻ってきてしまうシンのように、「エディターズハイ」を忘れられなかった私は、再びこの世界に飛び込みました。

友人の紹介で「スーパーゲーマーズ」休刊の前月に新声社に移ることになり、ゲーメスト、ゲーメストムックの編集を手がけ、アルカディアへ。そして今に至るわけですが、「劣化編集長」として誇れる（?）ことは、ゲーメストのダイイングメッセージを唯一残した人物が自分であったこと。（3rdムック後記参照）……って、それARCADIAの死亡フラグ?

「VG2」から始まる、23年にもわたる血統を絶やした人物としてWikipediaに不名誉な記録を残されないよう、大好きなアーケードゲームのために頑張っていきたいものです。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON ―奥付―

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は2ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●Wiiのバーチャルコンソールでアーケード作品が配信! 熱いラインナップなのでWiiがにわかに欲しくなってきた。VGM大好き編集子としては、細江さんの『サイバースレッド』、佐野電磁さんのデビュー作『ニューマンアスレチックス』なんかをやりたいですね。(杉田)

●職業柄、趣味と実益を兼ねて全カードゲーをプレイしてきたが、ICを更新しないで辞めるものと、20回以上更新しているものがある。それはカード収集の先にある「遊び」に惚れられる琴線があるかが重要で、これって格ゲーやSTGも同様だよね。さて今日も遊びに行くかな。(霜電)

●「ウメハラ」氏のファンであるゆえ、今月の特集にはぜひ参加したかったが……。無念、忙しくてムリでした! さて、闘劇予選も盛り上がっていますが、その中での『VF5R』Ver.UP。微妙に戦力バランスに影響しそうで、動向に要注目!(髑髏に蓮の愚連隊itakyo)

●取材でお会いした光嘉君主とカフェラテ君主(ご協力ありがとうございます)。お二人とも気さくな方で、楽しいお話を聞かせていただきモチベ上昇中! 天意大徳デッキで頑張ってますが、どうしても落雷に頼ってしまう……。すみませんカフェラテさん!!(河野)。

●RPGをあまりやらないのですが、気がつけば「『ドラクエ』だけは全部やってるなー」という自分にとって、今回紹介の『DQMBⅡ』(なんの略かはP.40で確認)はもっと早くからやっておけばよかったなという思いでした。キッズカードとかいうのでなめてました。やってみると面白いです。(髙瀬)

●今月のカードゲーム特集にちなんでBEMANIシリーズも「今から始める○○」みたいな記事作りを目指してみました。改めて「BEMANIシリーズの面白さとは何か」ということを考えさせられた企画でした。BEMANIプレイヤーの方にも改めてBEMANIの面白さを思い出していただければ幸いです。(井川)

●GW進行で散々ドタバタした今月。やること多過ぎでパニックになりつつも、前向きに片付けているとなんとか終わりが見えた。振り向くことはあっても後退しないのは某アトミックランナーですが、あいつエンドロールの後に死ぬんだよな。(松浦)

●ウメハラ氏のインタビュー現場に同行しましたが、スゴイですね。今回8ページの特集を組みましたが、まだまだ書き足りないです。しかし次号からウメハラコラムが連載予定! ウメハラファンの皆さん、期待してください。質問がある人はどんどんアンケートに書いて送ってください!!(ウメファン尾崎)

●今回はカードゲーム特集ってことでいろいろ記事をやりました。その合間に、LoVの新カードコンプリートしたり、称号「破石の大王」獲得したりと……ん? 仕事と関係無い? 気のせいじゃないですかね! 実際に遊ぶのも環境を知る上で立派な仕事ですって(笑)!!(age)

●5月といえばGW……休みありませんでしたねw 編集作業中は「三国志大戦」から離れ、部屋をファーストフードのゴミが散乱するような生活でした。脱稿し、久々にプレイした「三国志大戦」は楽しかったな……。結構負けましたけどwww(鈴木 弘直)

●今回はウメハラ氏にインタビューするという大役をラオウとともにやらせていただきました。彼のゲームに対するスタイル、思考を少しでも多くの人に感じ取ってもらえるとうれしいです。しかし……やっぱり彼はカリスマだわ(笑)。信者として光栄でした。(ケンちゃん)

●今月はアフロになったり造花を咥えたりと、アクティブな写真を撮影して楽しかったですね。そういうキャラではないと思いますけど(笑)。まったくこの編集部のゴリ押し加減には悩ませられるぜ……だが、それがいい。(次回はターバンに挑戦したい はなだ)

●今月のアメリカ遠征は一生忘れられない想い出になりました。FINAL BOSS戦は自分の満足のいく動きができ、試合後はフォルテコールをいただきました。自分のプレイをだれかに喜んでもらえることはゲーマーとして本当にうれしいことです。(伝説のオタク)

●今回はKOF XIIを全部担当したこともあり、フレームやデータ調べに悪戦苦闘。フレーム調べって大変だと再認識させられました。調べ中の食生活はラーメン、マック、コンビニ焼きそば、ラーメン……、う～む体重を量るのが恐ろしい。(が一くん)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗
■副編集長 霜田 和人
■デスク 伊丹 恭/河野 淳一
■編集スタッフ 髙瀬 康次/井川 史也/松浦 恵介/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順) 穐山秀明/age/伊勢猫/MVP/が一くん/カイゼルちくわ/カフェラテ/黒Q/黒鉄タカスエ/京城/ケケ/げっつ☆先生/ケンちゃん/光嘉/C・LAN(トリスター)/仁義なき青井/鈴木 弘直/ずるずる㊝/禅/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/タンカー/伝説のオタク/ノイ/パチ/はなだ/ハメコ。/fan114/蕪木統文/マンモス丸谷/矢永/よるよる/ラオウ
■制作協力 株式会社アークライト 片岡 大輔(編集)/田頭 恒太(編集)/柳生 詳史(デザイン)/清野 宏之(デザイン)
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/後藤 美保子
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ Studio T(五十音順)/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井神/タケシマサトシ/森茶/湯川真
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

月刊アルカディア7月号[No.110]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.110
第10巻 第7号 通巻第110号 平成21年7月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-07
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

to the reader

NOTICE ―次号予告―

内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

ぶち抜き大特集!

KOF 15周年記念特集

ムッククオリティの永久保存版データ集(後編)

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

特別付録

悠久の車輪PRカード「ベルフラ」

イラストはアルカディアクーポンでお馴染の今井神先生!

NEXT NUMBER 2009年8月号は

2009年6月30日(火)発売予定

予価980円(税込み)

CONTRIBUTE ―投稿―

メールでの投稿宛先

■A-Fro文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送での宛先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
8月号(2009年6月30日)への投稿もよろしくお願いします!
9月号(2009年7月31日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

9月号/6月16日(火)必着
10月号/7月16日(木)必着

ARCADIA No.110 アンケートはがき

2ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 「一つのゲームにページを多く割く」、「多くのゲームを少しずつ掲載」どちらを希望しますか?

A5. □一つに多く割く □多くのゲームを掲載

Q6. どんなジャンルのゲームの記事を読みたいですか? 優先度順に数字を記入してください。(1[高]~7[低])

A6. ( )カード ( )音楽 ( )格闘 ( )シューティング ( )FPS ( )ドライブ

( )その他[ ]

Q7. 「ポイントを絞った丁寧な入門記事」、「網羅的で質実剛健な攻略記事」どちらが読みたいですか?

A7. □入門記事 □攻略記事

Q8. 最新ゲームと、稼動は過去だが定番人気ゲームの記事、どちらが読みたいですか?

A8. □最新ゲーム □定番人気ゲーム

Q9. 「充実内容だが高価格(\1,000~)」、「内容最低限でも低価格(~\999)」どちらを希望しますか?

A9. □低価格 □高価格

Q10. 店舗が開催するイベントに出たことはありますか?

A10. □ある □店舗と協力して開催した □ない

出たことがない人はその理由〔 〕

Q11. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A11. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

enterbrain
ファミ通DVDビデオ
闘志再撃
拳を燃やせ!
STREET FIGHTER IV
全国大会
STREET FIGHTER IV NATIONAL TOURNAMENT
DVD
王座認定までの軌跡をたどれ!!
当日行われた全128試合を全て収録!!
当日行われた予選、決勝トーナメントの全128試合を全て収録!! 全国で開催された予選大会を勝ち上がり、さらに決勝大会の予選トーナメント、決勝トーナメントと勝ち進むプレイヤーたちの軌跡をたどることができます。
勝敗を決したあの勝負を振り返る!!
大会当日最もエキサイトした試合、その大一番を勝者、敗者と共に当日の試合を観ながらインタビューで振り返ります。勝負を決めた"あの一撃"を繰り出した時のそれぞれの心理状態を分析致します。
闘志再撃 拳を燃やせ
ストリートファイターIV
全国大会DVD
好評発売中
片面二層3枚組 価格:5,040円(税込)
EBDVD-00045/片面二層/COLOR/MPEG2/複製不能/16:9
DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ
Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
NTSC 日本国内向
DVD VIDEO
© 2009ENTERBRAIN, INC.
©CAPCOM U.S.A., INC. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

ARCADIA No.110
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

雑誌 11547−07

4910115470796
00838